

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 681/Penciptaan Seni Bidang Unggulan : Industri Kreatif
--

**LAPORAN**  
**PENELITIAN PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN SENI**



**REVITALISASI DAN INOVASI PERTUNJUKAN**  
**WAYANG GOLEK *MÉNAK***  
**SEBAGAI**  
**PENGUATAN KEBERADAAN WAYANG GOLEK *MÉNAK* SENTOLO**

**Tim Peneliti**  
**Dr. Trisno Santoso, S.Kar,M.Hum NIDN.0018105801**  
**Dr. Suyoto, S.Kar,M.Hum NIDN. 0002076014**

**Dibiayai oleh:**  
**Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat**  
**Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan**  
**Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi**  
**Sesuai dengan Kontrak Penelitian**  
**Nomor: 004/SP2H/LT/DRPM/2018**

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**  
**November 2018**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENELITIAN PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN SENI**

Judul Penelitian : Revitalisasi Dan Inovasi Pertunjukan Wayang Golek Menak Sebagai Penguatan Keberadaan Wayang Golek Menak Sentolo

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 681/Penciptaan Seni

Bidang Penciptaan : X Seni Budaya Pendukung Pariwisata

Peneliti

a.Nama : Trisno Santoso

b.NIDN : 0018105801

c.Jabatan Fungsional : Pembina

d.Program Studi : Seni Teater

e.No HP/Surel : 081329532838

f.Alamat Surel (e-mail) : [trisnospelok@yahoo.com](mailto:trisnospelok@yahoo.com)

Anggota Peneliti (1)

a>Nama Lengkap : Dr. Suyoto., S.Kar. M.Hum

bNIDN : 0002076014

cPerguruan Tinggi : Jur Karawitan Institut Seni Indonesia Surakarta

Institusi/Komunitas Mitra

a>Nama Institusi Mitra : Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta

b.Alamat Institusi Mitra : Jln Ir Sutami No 110, Surakarta

c.Penanggung Jawab : Suparman. S.Kar

Lama Penelitian Keseluruhan : 2 tahun

Usulan Penelitian Tahun ke : 1 (satu)

Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp 600.000.000,00

Biaya yang di setujui Th I : Rp 140.000.000,00

Surakarta, 29 Oktober 2018



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Dr. Sugeng Nugroho, S.Sn.M.Sn  
NIP. 19650914199011001

Ketua Peneliti

Dr. Trisno Santoso, S.Kar.M.Hum  
NIP. 195810181985031001



Mengetahui  
Ketua LPPMPPM  
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

(Dr. Slamet, M. Hum)

NIP. 196705271993021002

## RINGKASAN

### REVITALISASI DAN INOVASI PERTUNJUKAN WAYANG GOLEK MENAK SEBAGAI PENGUATAN KEBERADAAN WAYANG GOLEK MENAK SENTOLO

Penciptaan Pertunjukan Wayang Golek *Menak* yang di-sajikan dalam pertunjukan. Perbedaan utama dengan pertunjukan wayang golek sebelumnya terletak pada proses persiapan hingga penyajiannya, boneka wayang, setting panggung, pemain, durasi yang dibutuhkan, busana, struktur adegan, iringan, bahasa, dan suasana penyajian yang dirancang khusus agar mampu menarik penonton, hingga menimbulkan empati. Dengan demikian, fungsi pertunjukan boneka yang diciptakan mampu menjadi hiburan, akan tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media pengembangan karakter, pendidikan, serta renungan moral.

Penciptaan ini bertujuan untuk menghasilkan satu judul produksi pertunjukan boneka yang dilakukan oleh anak-anak, yang diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai upaya pengembangan kreativitas penciptaan karya seni. Target utama yang ingin dicapai adalah mampu menampilkan wayang golek secara trampil, dan menarik, wujud karyanya berupa: (1) Naskah pertunjukan wayang boneka (2) Boneka wayang golek menak bentuk baru yang siap untuk ditampilkan, (3) Pertunjukan wayang yang berbasis pada wayang golek *menak*. Beberapa langkah dilakukan untuk mencapai target tersebut, diawali dengan observasi tentang pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Observasi dilakukan agar dapat mengidentifikasi sebab-sebab kemunduran Wayang Golek *Menak* Sentolo, baik pada materi pertunjukan, bentuk wayang golek yang ada, cara pertunjukannya, dan hasil yang dicapai setiap pertunjukan. Tahap selanjutnya adalah mengadakan perancangan sebagai jawaban persoalan dengan cara menyusun naskah untuk proses eksplorasi, menentukan bentuk boneka, menentukan sett panggung yang menarik, mendalami tehnik permainan yang sesuai dengan rancangan boneka yang diciptakan, latihan serta eksplorasi permainan boneka yang telah direncanakan, kemudian dilanjutkan dengan proses rekaman untuk mempelajari kekurangan dan kelebihan. Selanjutnya dilakukan pembenahan-pembenahan pada bagian-bagian yang dianggap perlu. Tahap terakhir adalah sosialisasi, dengan maksud untuk menguji keberhasilan karya. Karya ini diyakini menjadi menarik, efektif, efisien dan multiguna sebagai apresiasi karya seni, dan media pembelajaran terpadu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masyarakat. Dalam sosialisasi akan dipilih beberapa kelompok masyarakat, yang diharapkan mampu menjadi jembatan penilaian karya seni ini.

**Kata kunci:** revitalisasi dan inovasi, pertunjukan, wayang golek menak, Sentolo

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke Hadhirat Allah S.W.T., Penciptaan karya seni yang termasuk dalam skim Penelitian Penciptaan Dan Penyajian Seni yang berjudul "Revitalisasi Dan Inovasi Pertunjukan Wayang Golek Menak Sebagai Penguatan Keberadaan Wayang Golek Menak Sentolo" dapat diselesaikan sesuai pada waktunya.

Laporan penelitian ini merupakan tanggung jawab peneliti, namun dalam proses penyelesaiannya tidak terlepas dengan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti, menyampaikan rasa terima kasih kepada semua yang telah terlibat dan membantu terselesainya program penelitian, penciptaan, dan penyajian karya seni, utamanya kepada Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat, Pengembangan Pembelajaran Dan Penjaminan Mutu (LPPMPPPM) Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang memberikan persetujuan atas pendanaan penelitian ini.

Laporan penelitian ini berisi tentang proses penciptaan revitalisasi dan Inovasi Wayang Golek *Menak* Sentolo yang direncanakan dalam waktu duaratus tigapuluh delapan hari. Seratus sembilan belas hari pertama dilakukan penelitian untuk mengidentivikasi pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo serta merancang bentuk pertunjukan, boneka wayang pengembangan serta penulisan naskah pertunjukan, kemudian dilanjutkan dengan seratus sembilan belas hari untuk eksplorasi pertunjukan Wayang Boneka Anak sebagai temuan revitalisasi dan inovasi, serta penyusunan laporan.

Pada akhirnya menghasilkan model pertunjukan wayang boneka dengan lakon "Di Atas Langit Masih Ada Langit" wayang boneka dengan sumber cerita *Serat Menak* dengan durasi waktu 60 menit. Dalam proses eksplorasi ditemukan pengembangan bentuk panggung pertunjukan, boneka wayang, rias dan busana boneka wayang, bahan baku badan serta tangan boneka wayang baru, serta sajian pertunjukan wayang golek bentuk baru.



Akhir kata, peneliti berharap revitalisasi dan inovasi pertunjukan Wayang Golek *Menak* yang disajikan dengan beberapa kebaruan ini dapat menjadi bahan apresiasi pertunjukan seni tradisi yang mampu menjadi daya penguat bagi pelestarian pertunjukan wayang golek *menak* yang benar-benar ada manfaatnya bagi siapa saja yang berkepentingan untuk melestarikannya. Terimakasih.

Surakarta, 29 Nopember 2018

Peneliti

Trisno Santoso



## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul.....	1
Halaman Pengesahan.....	2
Ringkasan.....	3
Prakata.....	4
Daftar isi.....	6
Daftar Gambar.....	7
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	<b>9</b>
A. Latar Belakang Penciptaan Karya Seni	9
B. Tujuan Khusus	13
C. Urgensi Karya Seni	13
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA dan KARYA SENI</b>	<b>15</b>
<b>BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN</b>	<b>38</b>
A. Manfaat Karya Seni	39
<b>BAB IV. METODE PENELITIAN</b>	<b>41</b>
A. Unsur Yang Dikembangkan	43
B. Kerangka Kerja Penelitian dan Karya Seni	48
<b>BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	<b>49</b>
A. Karawitan Wayang Golek Menak Sentolo	49
B. Sabet Wayang Golek <i>Ménak</i> Sentolo	55
C. Inovasi Wayang Golek <i>Ménak</i> Sentolo	55
D. Deskripsi Sajian Pertunjukan Wayang Boneka	83
E. Luaran Hasil	93
<b>BAB VI. PENUTUP</b>	<b>94</b>
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
Daftar Acuan	97
a. Daftar Pustaka	97
b. Diskografi	99
c. Webtografi	99
d. Daftar Narasumber	100
Lampiran	
a. Peneliti	101

b. Publikasi	105
c. Proseding	116

### Daftar Gambar

Gambar 01.	Pertunjukan Wayang Golek Menak Sentolo dilihat dari samping kanan dalang	12
Gambar 02	<i>Seeting</i> untuk boneka dapat diubah menurut kebutuhan gambaran adegan	19
Gambar 03	Eksplorasi boneka tangan	20
Gambar 04	Cepot dan Dawala bertemu dengan Prajurit Alengka dalam lakon Kumbakrno Gugur	22
Gambar 05	Pertemuan Semar dengan perempuan hamil yang ditinggal mati suaminya dalam perang Baratayuda.	23
Gambar 06	Film boneka SI UNYIL, dari kiri tokoh Pak Raden, Unyil, Melani, dan Usrok	23
Gambar 07	Wayang Tokoh Dedy Koubuzer dimunculkan oleh Entus Susmono	24
Gambar 08	Boneka-boneka Sesame Street	25
Gambar 09	Slamet Gundana	26
Gambar 10	Thio Tiong Gie dengan boneka wayang potehi	26
Gambar 11	Peneliti sebagai dalang Wayang Wacana Winardi	27
Gambar 12	Salah Satu Contih Panggung	47
Gambar 13	Umarmaya Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan tehnik Gapit	54
Gambar 14	Umarmaya Boneka Wayang Inovasi Besar dengan Tehnik Tangan	55
Gambar 15	Jayengrana Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan tehnik Gapit	55
Gambar 16	Raja Yahman Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan tehnik Gapit	69
Gambar 17	Bestak Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan tehnik Gapit	69
Gambar 18	Samtanus Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan tehnik Gapit	70
Gambar 19	Raja Jobein Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan tehnik Gapit	70
Gambar 20	Tamtanus Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan tehnik Gapit	71

Gambar 21	Sirtuptumpi elaely	71
Gambar 22	Model Prajurit	72
Gambar 23	Bladhu	72
Gambar 24	Prajurit Cina 1	73
Gambar 25	Prajurit Cina 2	73
Gambar 26	Prajurit Cina 3	74
Gambar 27	Maktal Wayang Besar	74
Gambar 28	Maktal Boneka Wayang Kecil dengan tehnik Gapit	75
Gambar 29	Dewi Adaninggar boneka Wayang Kecil dengan tehnik Gapit	75
Gambar 30	Dewi Adaninggar boneka wayang besar dengan Teknik Tangan	76
Gambar 31	Jiweng Boneka Wayang Kecil dengan tehnik Gapit	76
Gambar 32	Jiweng Boneka wayang besar dengan Teknik Tangan	77
Gambar 33	Jiweng Boneka wayang besar dengan Teknik Tangan	77
Gambar 34	Raden Abdulah wayang besar dengan dengan Teknik Tangan	78
Gambar 35		78
Gambar 36	Prabu Kelanjajali wayang besar dengan Teknik Tangan	79
Gambar 37	Dewi Kelaswara boneka wayang Kecil dengan tehnik Gapit	79
Gambar 38	Adipati Abdul Muntholib wayang besar dengan Teknik Tangan	80
Gambar 39	Dewi Kelaswara boneka wayang besar dengan dengan Teknik Tangan	80
Gambar 40	Dewi Kelaswara boneka wayang besar dengan dengan Teknik Tangan	81
Gambar 41	Patih Tambi Jumiril boneka wayang besar dengan Teknik Tangan	81
Gambar 42	Kuda	82



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan Karya Seni**

Wayang Golek menak Sentolo adalah salah satu bentuk pertunjukan Wayang Golek atau wayang tiga dimensi sebagai hasil produk budaya masyarakat setempat yang ada dan tercipta atas dasar keinginan untuk memenuhi kebutuhan di bidang etik dan estetik pada jamannya. Ketika produk yang berbentuk karya seni pertunjukan Wayang Golek menjadi tidak sesuai lagi dengan tuntutan jamannya, terlindas oleh laju peradaban dan percepatan selera masyarakat akan apresiasi seni, maka bentuk kesenian ini pun ditantang untuk mengikuti perubahan tersebut. Namun seniman pendukung Wayang Golek Sentolo ini sangat sedikit jumlahnya, dan kesulitan mengikuti arus jaman. Karena dalam 3 generasi hanya ada 4 dalang Wayang Golek yang menekuninya. Widiprayitna adalah dalang dan pengembang pertama Wayang Golek di Sentolo, yang kemudian dilanjutkan oleh Sukarna anaknya serta Suparman salah satu pengrawit Widiprayitna yang mempelajari Wayang Golek. Cucu Widiprayitna yaitu, Trisno Santoso, R Yuwono, dan Dewanto Sukistono pada saat ini sedang menekuni wayang golek menak Sentolo, sedangkan di luar Sentolo juga ditekuni oleh Suharno, dan Aneng Kiswanto. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa generasi ke tiga yang akan melanjutkan sedang berproses, akan tetapi situasi pertunjukan Wayang Golek Sentolo sudah dapat dikatakan mati. Wayang tersimpan rapi dalam kotak tertutup dan belum tentu dalam waktu satu tahun dibuka tutupnya untuk dipertunjukan dengan kisah-kisah yang diambil dari *Serat Menak* karya Yasadipura I. Kebanggaan tentang kisah kejayaan Wayang Golek Sentolo di masa lampau tinggal cerita. Sejak beberapa tahun yang lalu Wayang Golek secara perlahan-lahan telah ditinggalkan masyarakat pendukungnya.

Wayang Golek Sentolo dapat digolongkan sebagai wayang langka, demikian pula yang terjadi pada kisah-kisah ceritanya, ia mengalami nasib yang relatif sama, karena tokoh-tokoh dalam kisah *Serat Menak* karya Yasadipura I

sudah tidak pernah tampil. Hal inilah yang mengakibatkan tokoh-tokoh dalam cerita itu terlupakan. Akibatnya *Serat Menak* karya Yasadipura I juga tidak dikenal lagi oleh masyarakat pada umumnya.

Menanggapi perubahan yang terjadi pada masyarakat pertunjukan Wayang Golek Sentolo agaknya tidak berlebihan apabila berpandangan pada ungkapan Derrida yang menganggap bahwa makna dari tanda tidaklah bersifat tetap dan senantiasa terbuka penafsiran. Apa yang dipandang sebagai makna yang dapat merepresentasikan realitas sebenarnya, selalu memiliki keterbukaan yang lebar terhadap makna dan ekspresi baru (Derrida, 1976: 19)

Pertunjukan Wayang Golek merupakan alat komunikasi yang tepat untuk anak karena sesuai dengan dunia anak. Pertunjukan Wayang Golek dapat menjadi suatu sarana untuk menstimulasi perkembangan beberapa aspek kejiwaan anak. Selain itu, banyak ajaran moral yang terkandung dalam pertunjukan Wayang Golek, di samping untuk menumbuhkembangkan daya imajinasi yang mendorong tumbuhnya kreativitas, pertunjukan Wayang Golek juga dapat digunakan sebagai media pendidikan budi pekerti.

Dengan menonton pertunjukan Wayang Golek yang dibawakan secara hidup anak dapat hanyut dalam emosi tokoh yang diceritakan; kadang timbul perasaan gembira, kadang sedih, marah, takut, cemas dan sebagainya. Hal ini akan menjadi sarana pencurahan terhadap emosi-emosi tertentu anak, dan merangsang perkembangan emosi yang sehat.

Pertunjukan Wayang Golek juga mampu membawa misi untuk mengenalkan nilai-nilai tertentu kepada anak. Tidak jarang nilai-nilai itu saling dipertentangkan dengan membawa akibat yang bertentangan pula. misalnya nilai kejujuran dipertentangkan dengan nilai kelicikan atau kebohongan, nilai kesosialan dipertentangkan dengan nilai keserakahan, *welas asih* dengan kekejaman dan sebagainya. Pada umumnya dalam pertunjukan Wayang Golek ditanamkan bahwa nilai-nilai yang baik akan membawa akhir suatu kebahagiaan, sedangkan nilai yang buruk akan membawa kepada nasib yang buruk pula. Melalui proses penanaman seperti ini, akan menginternalisasi nilai-nilai yang positif ke dalam sistem moralnya, baik melalui imitasi, identifikasi, maupun

modeling, karena mereka juga menginginkan kelak memiliki kehidupan yang membahagiakan.

Ketika menonton pertunjukan Wayang Golek, anak berada dalam kondisi fantasi terpimpin. Apabila sering diciptakan kegiatan mereproduksi kesan-kesan atau isi ingatan ke dalam bentuk tertentu, maka dalam proses pelaksanaannya anak akan beralih dari fantasi terpimpin menjadi fantasi mencipta yang memunculkan unsur originalitas yang jarang dimiliki oleh anak, maka akan muncul perwujudan kreativitas anak.

Apabila dalam pertunjukan Wayang Golek ditampilkan tokoh miskin, tetapi berbekal cita-cita yang tinggi, kecerdasan, dan kesungguhan hati, akhirnya dapat berhasil dalam meraih cita-citanya. Fantasi ini akan mampu mengembangkan dunia aspirasi anak, sekaligus mengembangkan rasa percaya diri. Anak akan merasa bahwa prestasi yang diraihinya bukan sekedar karena nasib baik, tetapi lebih disebabkan karena usahanya sendiri.

Pertunjukan Wayang Golek dengan menggunakan sumber cerita *Serat Menak* yang sering dilakukan dirasakan kurang komunikatif, karena cerita kurang memasyarakat, dan bentuk tokoh boneka wayang kurang dipahami.

Melihat realitas seperti yang telah diuraikan sebelumnya peneliti mempunyai gagasan untuk merevitalisasi pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo, peneliti mencermati unsur-unsur yang merupakan kekuatan pertunjukan Wayang Golek baik dari sisi boneka, cerita, filosofi, karakter, dan musiknya kemudian akan dikembangkan menjadi pertunjukan Wayang Boneka.

Wayang Golek *Ménak*, di Sentolo, Kabupaten Kulon Progo adalah satu-satunya pertunjukan wayang golek di Daerah Istimewa Yogyakarta. Pertunjukan tersebut mempresentasikan cerita yang bersumber dari *Serat Ménak*. Karya Pujangga Yasadipura.

Dewanto Sukistono dalam disertasinya yang berjudul “Wayang Golek Menak Yogyakarta Bentuk Dan Struktur Pertunjukannya” berpendapat bahwa kondisi kehidupan pertunjukan Wayang Golek *Ménak* di Daerah Istimewa Yogyakarta pada saat ini sangat memprihatinkan karena sangat jarang ada

pertunjukan Wayang Golek. Demikian juga disebabkan kurangnya generasi penerus belajar untuk menjadi dalang Wayang Golek (Sukistono, 2013: 337).

Soedarsono menyatakan bahwa kehidupan seni pertunjukan yang aktor dan aktrisnya diwakili boneka-boneka akan mampu bertahan hidup walaupun terdapat berbagai perubahan, baik perubahan politik, sosial, dan ekonomi apabila selalu dapat menyesuaikan diri dengan keadaan, banyak dimanfaatkan untuk berbagai keperluan ritual, serta bukan saja disenangi oleh kalangan rakyat, tetapi juga disenangi oleh kalangan atas (Soedarsono, 2003: 209).

Peneliti mempunyai gagasan untuk menanggapi pendapat-pendapat yang telah diutarakan sebelumnya. Untuk itu kiranya, perlu digagas strategi konservasi dan preservasi terhadap Wayang Golek *Ménak* Sentolo melalui penelitian penciptaan dan penyajian seni. Hasil dari penelitian diharapkan mampu menjawab perkembangan pertunjukan wayang golek *menak* dengan menyajikan bentuk pertunjukan Wayang Boneka Baru hasil dari pengembangan Wayang Golek *Ménak* konvensional yang pernah ada, sedangkan pada saat ini dapat dikatakan hidup enggan mati tak mau. Pertunjukan wayang boneka revitalisasi dan inovasi akan merombak bentuk pertunjukan wayang golek *menak* tradisional dengan bentuk pertunjukan teater yang akan melibatkan lebih dari satu dalang.



Gambar 01 Pertunjukan Wayang Golek dilihat dari samping kanan dalang.



## **B. Tujuan Khusus**

Rancangan karya bertujuan menciptakan Wayang Boneka untuk anak-anak sebagai media pengembangan karakter dan kepribadian anak. Wayang Boneka dijadikan objek karya mengingat bahwa Wayang Boneka dianggap dapat dijadikan salah satu metode mendidik tanpa menggurui. Pertimbangan bahwa masa remaja berada pada masa estetis (Kohnstamm dalam Sumadi Suryabrata: 2004,193). Kata estetis yang dipakai di sini tidak terutama dalam arti keindahan saja, akan tetapi dalam arti bahwa pada masa ini perkembangan anak yang utama ialah fungsi pancainderanya.

Selain itu, dari karya ini diharapkan dapat mengangkat kembali eksistensi Wayang Golek Sentolo yang pada akhir-akhir ini diabaikan oleh sebagian generasi muda.

Karya yang dirancang dapat ikut serta berpartisipasi untuk memberikan tontonan kepada anak-anak agar tidak selalu menonton tontonan-tontonan import dari luar yang seringkali tidak memberikan nilai yang sesuai dengan budaya bangsa.

## **C. Urgensi Karya**

Karya ini bersifat terapan: rancangan Wayang Boneka untuk remaja yaitu menciptakan naskah pertunjukan Wayang Boneka yang menggunakan sumber cerita *Serat Menak* karya Yasadipura I, menciptakan Boneka Wayang Golek Menak bentuk baru yang siap ditampilkan, serta memujudkan dalam pertunjukan Wayang Boneka yang menggunakan sumber cerita pada Wayang Golek Menak yang disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan perkembangan jiwa remaja, sehingga dapat menimbulkan rasa bangga dan percaya diri dengan apa yang dipertunjukkan.

Wayang Boneka anak kurang lazim disentuh oleh para pelaku pertunjukan, yang biasa terjadi adalah anak-anak disuguhi karya-karya dari luar, sedangkan pada karya ini anak-anak akan disuguhi tontonan yang bernuansa Nusantara, hal ini merupakan proses eksplorasi dan inovasi dari Wayang Boneka yang akan dirancang.

Ide awal gagasan ini terinspirasi pada waktu peneliti mengikuti jalannya pertunjukan Wayang Potehi di Taman Budaya Jawa Tengah di Surakarta pada tanggal 5 Juni 2012, serta pada waktu menjadi motifator dalam rangka mengenalkan budaya lokal terhadap siswa-siswi Sekolah Dasar dan Iftidaiyah yang diprakarsai oleh Pusat Studi Budaya Universitas Muhammadiyah Surakarta. Pada waktu itu peneliti memberikan apresiasi dengan tayangan Wayang Boneka mereka merasa senang, selain itu, juga ada yang mempunyai keinginan untuk ingin tahu dengan menanyakan tentang proses, bahan, cerita, serta tokoh yang ditampilkan pada tayangan Wayang Boneka tersebut. Hal tersebut yang menarik perhatian peneliti untuk menekuni boneka wayang untuk anak, kemudian mencoba untuk mengajak anak-anak untuk memainkan boneka-boneka wayang tersebut. Taka kenal maka tak sayang, dengan pedoman tersebut peneliti akan mengenalkan kepada anak-anak untuk mempelajari, memegang, memainkan, bahkan berperan sebagai lakon dalam pertunjukan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KARYA SENI

Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji berbagai buku atau tulisan yang ada kaitannya dengan penelitian dan karya seni ini. Hal ini dilakukan untuk mendukung penelitian serta penelitian karya seni terhadap karya-karya sebelumnya yang telah dilakukan oleh para pendahulu yang ada sangkut pautnya dengan pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo di antaranya berupa buku-buku, hasil penelitian, makalah yang pernah ada serta karya seni yang mampu menjadi acuan untuk terselesaikan dan terciptanya karya seni ini seperti:

“Transformasi *Serat Menak* dalam Pertunjukan Wayang Golek *Menak*”, penelitian Hibah Bersaing Tatik Harpawati dan kawan-kawan tahun 2008 mengetengahkan tentang asal-usul *Serat Menak* yang ditransformasikan oleh Yasadipura I, dan menghasilkan *Serat Menak* 20 jilid. Tulisan ini tidak memaparkan semua tulisan yang dihasilkan oleh Yasadipura I, akan tetapi sedikit banyak sama dalam mengetengahkan tokoh yang terdapat pada hasil penelitian tersebut, yakni tentang perjalanan tokoh Amir Ambyah dalam menyebarkan agama Islam.

“Ki Widiprayitna: Tokoh dan Dalang Wayang Golek Gaya Yogyakarta”, Laporan Penelitian dari Y. Murdiyati, pada tahun 1984, yang dibiayai oleh Lembaga Penelitian Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Yogyakarta. Penelitian ini mengetengahkan perjalanan timbulnya pertunjukan wayang golek di Sentolo, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta yang diawali pada tahun 1958 diprakarsai oleh seorang dalang wayang kulit bernama Widiprayitna, dan UY Katija Wira Pramuja seorang pegawai Departemen Penerangan di Kecamatan Sentolo. Di tangan Widiprayitna pertunjukan wayang golek *Menak* berkembang hingga sejajar dengan pertunjukan wayang kulit Purwa. Ada sedikit persamaan pada tulisan peneliti yaitu sama-sama mengetengahkan tentang Widiprayitna, akan tetapi pada tulisan peneliti hanya mengambil konsep atau gagasan Widiprayitna atau Regut sebagai dalang wayang golek *Menak* yang dianggap

mempunyai kemampuan yang unggul oleh masyarakat di sekitar Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta.

“Wayang Golek Jawa”. hasil laporan penelitian dari Soetarno pada tahun 1990. Dalam laporan dijelaskan kehidupan pendukung pertunjukan wayang golek di daerah Jawa Tengah seperti di Tegal, Pekalongan, Pemalang, Brebes, Cilacap, Purbalingga, Kebumen, Purwarejo, Pati, Kudus, Blora, dan Yogyakarta. Dalam penelitian ini tidak secara khusus mengetengahkan lakon Wong Agung Jayengrana, sedangkan peneliti secara khusus akan mengeksplorasi garapan cerita, serta Wayang Golek *Menak* Sentolo sebagai pijakan berkarya.

Siyenaga, Joan, 1999, “*The Traitor Jobin, A Wayang Golek Performance from Central Java Performed By Ki Sindu Jataryono*“, The Lontar Foundation, Jakarta. Penelitian yang dibiayai oleh Yayasan Lontar Jakarta mengetengahkan pertunjukan Wayang Golek *Menak* dari Kebumen dengan dalang Ki Sindu Jataryono, dengan lakon *Jobin Balik*. Dari tulisan Siyenaga dimungkinkan akan mengambil sebagian alur cerita dari garapan Ki Sindu Jataryono sebagai pengayaan tentang alur cerita, serta garapan dramatisasi yang dimungkinkan akan mempengaruhi garapan.

R. Ng Yasadipura I, MENAK LARE. 1982, Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah yang dialihaksarakan dari huruf Jawa menjadi huruf Latin oleh Sulistya HS. Proyek ini menghasilkan 24 jilid dengan judul, *Menak Sarehas, Menak Lare, Menak Srandil, Menak Sulup, Menak Ngajrak, Menak Demis, Menak Kaos, Menak Kuristam, Menak Biraji, Menak Kanin, Menak Gandrung, Menak Kanjun, Menak Kandhabumi, Menak Kuwari, Menak Cina, Menak Malebari, Menak Purwakandha, Menak Kustub, Menak Kalakodrat, Menak Sorangan, Menak Jamintoran, Menak Jaminambar, Menak Talsamat, dan Menak Lakat*. Pada buku ini masih berupa tembang macapat seperti *Pangkur, Sinom, Asmaradana, Durma, Dandanggula, Kinanti*, dan lain sebagainya. Pada *Serat Menak Lare* mengisahkan tentang lahirnya Amir dan Umar hingga perjalanannya menuntut ilmu, dan mulai menyebarkan pemahaman Agama Islam ke negara-negara lain seperti negara Kalabani, Kohkarib, Yunan, Mesir, Kaos, Ngerum, Parangakik, Selon, Burudangin, Talsamah, Kobarsi, dan lain sebagainya.



“Wayang Thengul Menak” tulisan Raditya Mawardi, dalam *Gatra* No. 8, tahun 1985 hal 38-39, mengetengahkan bahwa wayang golek dengan lakon yang diambil dari Serat Menak berkembang di pesisir utara mulai dari Cirebon, Tegal, Pati, Bojonegoro, Situbondo sampai dengan Tuban. Pertunjukannya mempunyai kekasan sendiri-sendiri, sedangkan cerita banyak kemiripan antara daerah yang satu dengan daerah yang lain. Hal ini disebabkan tidak menggunakan acuan dasar naskah yang tertulis, akan tetapi kebanyakan hanya karena penyebaran yang oral dari nenek moyangnya. Pada tulisan peneliti tidak membicarakan tentang penyebaran pertunjukkan wayang golek, sedangkan persamaannya sama-sama mengetengahkan tentang tokoh-tokoh yang muncul dalam *Serat Menak* seperti Amir Ambyah, Umarmaya, Dewi Sudarawerti, Bestak, Nursewan, Jemblung Marmadi, Maktal, Dewi Adaninggar, Dewi Kelaswara dan lain sebagainya.

“Wayang Golek Kebumen” tulisan W. Setiodarmoko, dalam *Gatra*, No. 17, tahun 1988, hal. 14-18, mengetengahkan bahwa di daerah Ambal, Mirit, dan Kutowinangun pertunjukan Wayang Golek masih mampu hidup. Pertunjukan Wayang Golek di daerah tersebut menggunakan sumber cerita *Serat Menak*. Dalang yang terkenal di daerah Kebumen adalah Ki Sindu Jataryono (alhm) dan Ki Siswa Taryana (alhm). Di daerah ini juga menjadi pusat pembuatan boneka wayang golek yang kemudian diperdagangkan di luar daerah Kebumen seperti Yogyakarta, Surakarta, Jakarta, Sumatra, dan manca negara.

“Kehidupan Wayang Golek *Menak* di Pulau Jawa”, yang ditulis oleh Sisparjo Sriyono, dalam *Kawit*, No. II-III:33, tahun 1982, hal. 32, mengetengahkan kehidupan pertunjukan wayang golek Menak mulai dari pesisir sampai dengan pedalaman pulau Jawa seperti di Blora. Tulisan ini tidak mengetengahkan tentang bentuk pertunjukannya, akan tetapi lebih menyoroti tentang kehidupan sosial para pelaku pertunjukan wayang golek.

“Perwatakan Tokoh-tokoh *Serat Menak*” yang diseminarkan oleh Darusuprpto dan Haryana Harjawiyana, dalam *Sarasehan Perwatakan Tokoh-tokoh Serat Menak-Wayang Golek Menak-Tari Golek Menak* pada tanggal 29--30 Desember 1987, diselenggarakan oleh Yayasan Guntur Madu di Jakarta. Dalam makalah tersebut diuraikan bahwa antara Wayang Golek *Menak*, dan Wayang

Wong *Menak* saling mempengaruhi, sedangkan Wayang Wong *Menak* gerak dan karakternya berpijak dari Wayang Golek *Menak*. Tulisan tersebut akan digunakan sebagai pijakan dalam menggarap karakter pada Wayang Boneka bersumber pada cerita *Serat Menak*.

*Mengajarkan Nilai-Nilai Kepada Anak*. Ditulis oleh Linda & Richard Eyre buku ini membahas tentang pedoman bagi orang tua dalam mendidik anak-anak usia dini melalui Teleboneka dan cerita lain yang sesuai dengan penalaran anak. Pendekatan yang digunakan sangat praktis dan mudah dikerjakan oleh orang tua. Buku yang diterbitkan Gramedia Pustaka Utama Jakarta tahun 1999 ini, digunakan peneliti sebagai salah satu acuan membuat model menTeleboneka bagi anak.

*Play and Learn*. Tulisan Warner, Jakarta: Elex Media Komputindo. Buku ini memberikan gambaran tentang karakter anak dalam belajar dan bermain, menawarkan 150 ide permainan dan aktivitas yang didesain untuk menstimulasi perkembangan belajar anak pra-sekolah atau usia 3 sampai 6 tahun. Buku ini berisi deskripsi lengkap tentang bahan, kegiatan, variasi, tip untuk keamanan serta ketrampilan yang dipelajari.

Sebagai bekal untuk menyusun karya ini, peneliti telah melakukan proses panjang sebagai perjalanan yang dimungkinkan memberikan warna pada karya pertunjukan Wayang boneka bersumber cerita *Serat Menak*. Selain itu, agar karya cipta seni yang disusun bukan merupakan karya tiruan yang pernah disusun oleh seniman lain. Walau demikian peneliti tetap mengakui bahwa tidak ada gading yang tak retak, dimungkinkan karya yang disusun tidak seutuhnya merupakan karya murni dan baru milik peneliti sendiri.

Untaian ciptaan karya seni yang tersusun menjadi karya adalah bentuk akumulasi dari pengalaman yang pernah dilihat, dirasakan, bahkan mungkin pernah dialami sendiri oleh peneliti. Untuk itu peneliti melakukan tinjauan pada karya-karya sebelumnya baik karya yang menggunakan boneka ataupun tanpa menggunakan boneka baik yang pernah dilakukan oleh peneliti maupun karya relevan sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk pengembangan kreativitas serta memancing penciptaan, Karya-karya tersebut di antaranya:

Rekaman pertunjukan boneka dengan sutradara, Alain Recoang, 1988, “Gilgames”, pertunjukan teater boneka kerja sama Perancis – Indonesia. Karya ini merupakan pertunjukan boneka tangan dengan eksplorasi boneka sebesar anak balita dengan teknik permainan yang berpegangan pada tengkuk boneka, sedangkan bagian badan dan tangan dibuat dari papan. Penggerak ikut tampil bersama dengan boneka yang ditampilkan. Pertunjukan ini menampilkan panggung yang dirancang dapat berubah sesuai dengan tempat adegan yang dibutuhkan dengan bentuk kotak yang diberi roda dengan maksud agar dapat dirubah dengan mudah seperti gambaran kebutuhan adegan. Pertunjukan Gilgames sangat berbeda dengan rancangan peneliti, karena dalam pertunjukan peneliti tidak menampilkan penggerak boneka. Walau demikian, tidak menutup kemungkinan pertunjukan teater boneka “Gilgames” akan mempengaruhi, dan memberikan ide tentang penggarapan panggung pertunjukan yang dapat bergerak sesuai dengan kebutuhan adegan, tentu saja peneliti tidak sekedar menggunakan bentuk dan teknik yang pernah digunakan, akan tetapi sangat dipikirkan tentang kebutuhan kepantasannya.



Gambar 02. *Seeting* untuk boneka dapat diubah menurut kebutuhan gambaran adegan<sup>1</sup> (dokumentasi foto Budi Prasetya, 1989)

Karya Teleboneka produksi PT Atmachidemas dengan penulis naskah Arswendo Atmowiloto, 2011. DETA DEA (Dewa Tanah Dewa Air), koleksi pribadi, wayang boneka ini mengembangkan boneka Wayang Potehi. Cerita dan skenario ditulis oleh Arswendo Atmowiloto, arahan sutradara A Hasmi dan Agus Kencrot. Wayang rekaan ini mengisahkan tentang anak kembar dampit yang lahir

---

<sup>1</sup>. Trisno Santoso berperan sebagai tokoh Ankidu yang sedang membela sahabatnya, Gilgames melawan singa

pukul 10, tanggal 10, bulan 10, tahun 10. Menurut kepercayaan barang siapa dapat menyatukan serta meminum darah dari anak kembar tersebut pada usia 10 tahun akan menjadi orang yang sangat sakti, dan negara yang diperintah akan menguasai dunia. Maka datanglah ke tanah Jawa dari Mongol, India, Jepang, Persi yang mencari kedua anak kembar tersebut. Wayang boneka ini diproduksi oleh PT. ATMOCHADEMAS PERSADA ditayangkan melalui Televisi Republik Indonesia Pusat Jakarta.

Perbedaan pada rancangan peneliti adalah tehnik permainan boneka yang menggunakan tiga tehnik yaitu tehnik dengan gapit seperti wayang golek tradisi, tehnik pegangan pada leher, dan tehnik permainan Wayang Potehi, sedangkan pada teleboneka Deta & Dea hanya menggunakan tehnik potehi saja. Di samping itu, cerita pada boneka Deta & Dea (Dewa Tanah & Dewa Air) menggunakan cerita rekaan yang berlatar belakang pada Yahman Kerajaan Kediri yang disusun secara alur cerita teleboneka bersambung dengan durasi penayangan 30 menit sebanyak 34 episode, sedangkan karya Wayang Boneka Berbasis Wayang Golek *Menak* menggunakan sumber cerita dari *Serat Menak*, yang disusun dengan alur cerita pertunjukan langsung dengan durasi 90 sampai dengan 120 menit. Di samping itu ukuran boneka yang akan digunakan dalam karya Wayang Boneka Berbasis Wayang Golek *Menak* akan menggunakan 2 boneka dan mengeksplorasi beberapa tehnik permainan boneka, seperti tehnik tangan, tehnik tali, tehnik gapit atau *sogol*.



Gambar 03. Ekplorasi boneka tangan dalam Teleboneka DETA & DEA<sup>2</sup>  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2011)

---

<sup>2</sup>. Trisno Santoso sebagai penggerak boneka bekerja sama dengan A Hasmi dan Arswendo Atmowilopo memproduksi film boneka.



Rekaman Wayang Golek Sunda, Dadan Sunandar, 2000. “Komba Karna Gugur” VCD pertunjukan wayang golek Putra Giriharja, Jawa Barat. Pertunjukan wayang golek tradisi cerita bersumber pada Mahabharata, dan Ramayana dengan dalang Dadan Sunandar ini termasuk pertunjukan wayang golek yang berkembang dengan inovasi-inovasinya. Setiap pertunjukan berusaha untuk menarik penonton dengan menampilkan adegan-adegan seolah-olah nyata dalam kehidupan manusia, misalnya: adegan tokoh yang sedang muntah lewat boneka wayang dengan memuntahkan mie tiruan, tokoh yang sedang merokok dengan mengeluarkan asap rokok yang mengepul lewat mulut boneka wayang, kepala terbelah dan mengalirkan darah tiruan, kepala pecah terbelah, terpenggal dan lain-lain. Dari cerita yang disajikan maupun teknik penggarapannya akan berbeda dengan rancangan peneliti. Akan tetapi, peneliti juga akan memanfaatkan hal-hal yang dimungkinkan dapat digunakan dalam karya wayang boneka yang dirancang oleh peneliti.

Perbedaan antara pertunjukan wayang golek Putra Giriharja dengan rancangan peneliti terletak pada sumber cerita, dan sajiannya. Pada pertunjukan wayang golek Putra Giriharja menggunakan sumber cerita Mahabharata dan Ramayana, sedangkan peneliti menggunakan sumber cerita *Serat Menak*. Pada pertunjukan Wayang Boneka menggunakan beberapa teknik permainan boneka, sedangkan pada pertunjukan wayang golek Putra Giriharja terpusat pada penggunaan teknik *gapit*. Di samping itu, pada pertunjukan wayang golek Putra Giriharja diiringi dengan seperangkat gamelan Sunda lengkap, sedangkan pada pertunjukan Wayang Boneka hanya diiringi dengan beberapa ricikan gamelan saja. Pertunjukan Wayang Golek Putra Giriharja dan pertunjukan Wayang Boneka Berbasis Wayang Golek *Menak* sama-sama disajikan secara langsung, tetapi pada pertunjukan Wayang Boneka akan menggunakan *seet* yang berubah-ubah, sedangkan pada pertunjukan Wayang Golek Putra Giriharja hanya menggunakan satu *seet* panggung yang tetap.

Pengaruh dari pertunjukan Wayang Golek Putra Giriharja dimungkinkan pada bagian-bagian tertentu yang bersifat akrobatik sebagai daya tarik dalam penataan alur sebuah pertunjukan..



Gambar 04. Cepot dan Dawala bertemu dengan Prajurit Alengka dalam lakon Kumbakrno Gugur (dokumentasi foto,web, 2013)

Rekaman Karya ujian pascasarjana S 2, Dewanto Sukistono, 2003. *"Boneka Punakawan"*, Karya tugas akhir menempuh derajat sarjana S-2 pada program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta. Naskah Boneka Punakawan ditulis oleh Trisno Santoso. Karya ini mengembangkan wayang golek dengan memperbesar boneka wayang hingga sebesar bayi di bawah umur lima tahun yang tingginya berkisar antara 70 sampai dengan 80 cm. Boneka punakawan ini menciptakan empat tokoh punakawan ujud baru pada cerita wayang kulit Jawa yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, akan tetapi tidak seperti punakawan wayang kulit Jawa yang sudah lazim. Dewanto Sukistono berimajinasi tokoh-tokoh negara menjadi punakawan, sedangkan wujud dari punakawan tersebut mengacu pada figur tokoh Megawati Soekarno Putri sebagai Semar, Bambang Susila Yudayana sebagai Petruk. Amin Rais sebagai Gareng, dan Abdul Rahman Wahid sebagai Bagong. Karya ini mengisahkan cerita setelah terjadinya perang Baratayuda atau peperangan antara Pandawa dan Korawa. Para punakawan ditugaskan oleh Pandawa menyisir ke daerah-daerah wilayah Astina untuk mencari tahu akibat perang Baratayuda setelah seluruh Korawa mati. Perjalanan para punakawan ke desa-desa banyak menemukan kejadian yang memilukan karena akibat perang, masyarakat kecil yang tidak tahu permasalahan antara Pandawa dengan Korawa menjadi korban perang. Ada wanita hamil ditinggal mati suaminya karena senjata menyasar, orang cacat seumur hidup karena kedua tangan dan kakinya putus, orang menjadi gila karena ketakutan, dan lain sebagainya.

Dewanto Sukistono dengan peneliti sama-sama menggarap boneka serta berpijak pada boneka wayang golek, akan tetapi tidak sama dalam penggarapan

cerita. Dewanta Sukistana menggunakan sumber cerita Mahabarata, sedang peneliti menggunakan sumber cerita Serat Menak.



Gambar 05. Pertemuan Semar dengan perempuan hamil yang ditinggal mati suaminya dalam perang Baratayuda. Wanita hamil diperankan oleh orang<sup>3</sup> (dokumentasi foto Iwan Daldiyono, 2003)

Rekaman film boneka, Dipayana, 1978, Film Boneka SI UNYIL, film ini juga termasuk film boneka tangan yang menampilkan tokoh anak-anak yang bernama Si Unyil, Usrok, Ucrit, Melani, Pak Raden, dan lain-lain dengan menggarap permasalahan yang ada pada kehidupan masyarakat sehari-hari. Film Boneka Si Unyil pernah menjadi film serial idola anak-anak yang ditayangkan station televisi pusat Jakarta setiap Minggu pagi. Di samping itu, Si Unyil pernah diproduksi dalam bentuk layar lebar. Karya ini mengilhami peneliti untuk mengembangkan di bidang set miniatur, dan tehnik permainan boneka.

Perbedaan dengan rancangan peneliti adalah pada sumber cerita, pada film Si Unyil mengetengahkan cerita kehidupan sehari-hari dalam masyarakat yang tokoh sentralnya anak-anak, boneka SI UNYIL diproses dengan garapan film sedangkan pada WBBWGM digarap dengan pertunjukan langsung.



Gambar 06. Film Boneka, Dari kiri tokoh Pak Raden, Unyil, Melani, dan Usrok (dokumentasi foto, web, 2013)

---

<sup>3</sup>. Trisno Santoso sebagai penggerak boneka tokoh Semar..

Rekaman Wayang Golek Cepak, Entus Susmono, 2003, “Mustika Merah Delima” VCD koleksi Pustaka Pandang Dengar Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta. Karya ini merupakan pengembangan dari pertunjukan Wayang Golek Cepak, Tegal dengan melakukan inovasi pada tokoh-tokoh boneka yang disesuaikan dengan munculnya tokoh masyarakat yang sedang terkenal di kalangan masyarakat atau sedang terkenal dengan permasalahan yang dialami. Dari segi cerita, serta tehnik permainan akan berbeda dengan rancangan peneliti. Entus Susmono menggunakan tehnik permainan boneka wayang dengan tehnik gapit atau *sogol*, sedangkan peneliti akan menggunakan beberapa tehnik permainan boneka seperti tehnik tangan seperti wayang Potehi, tehnik pegangan tengkuk seperti tehnik pertunjukan Gilgames, tehnik *sogol* atau gapit dan lain-lain.



Gambar 07. Wayang Tokoh Dedy Koubuzer dimunculkan oleh Entus Susmono (dokumentasi foto, web, 2013)

Rekaman film boneka, Joan Ganz Looney, 1969, SESAME STREET, film boneka tangan yang menampilkan 17 pemain boneka. Wayang boneka ini menghasilkan 4160 episode dalam tiga musim dengan durasi 60 menit per episode. Dua tehnik pertunjukan yang ditampilkan dengan tehnik permainan boneka tangan, dan boneka yang berukuran besar diperankan oleh manusia. Boneka Sesame Street mengilhami kepada peneliti untuk melakukan eksplorasi dalam berbagai hal baik secara manajemen, pemilihan cerita, maupun bentuk permainan boneka yang menggunakan beberapa tehnik. Tidak menutup kemungkinan bahwa Boneka Sesame Street akan memberi warna pada



pertunjukan Wayang Boneka Berbasis Wayang Golek Menak. Hal ini dimungkinkan karena sama-sama ber-ekplorasi pada boneka.



Gambar 08. Boneka-boneka SESAME STREET  
(dokumentasi foto, web, 2013)

Rekaman pertunjukan, Slamet Gundana, 2003. *“Eling Lamun Kelangan”*. VCD Pertunjukan Wayang Suket, wayang ini lebih mengarah kepada pertunjukan teater tutur dengan sumber cerita Mahabarata dan Ramayana dengan diiringi ricikan gamelan yang terdiri dari: demung, saron, kendang, kempul, gong, serta gitar kecil yang biasanya dimainkan oleh Slamet Gundana sendiri. Sebagai boneka wayang, pada pertunjukan Wayang Suket dapat menggunakan apapun menurut selera dalang yang dekat dengan dirinya atau bisa juga apapun yang ada di sampingnya, sehingga sangat mungkin gayung mandi, untaian rumput, sendok sayur, pemukul gamelan dapat dimainkan sebagai tokoh wayang yang sedang ditampilkan. Komunitas yang diprakarsai oleh Slamet Gundana almarhum, putra dari Tegal yang menetap di Surakarta. Proses pembentukan komunitas pertunjukan wayang ini mengalami pergantian nama kelompok berkali-kali, pernah menamakan komunitas pertunjukan wayangnya dengan: *Wayang Ngremeng*, *Wayang Suket*, *Wayang Air*, *Wayang Listrik*, *Wayang Pendapan*, dan lain sebagainya, akan tetapi kelompok ini lebih dikenal dengan komunitas *Wayang Suket*. Karya dari komunitas Wayang Suket memberikan apresiasi bagi peneliti untuk selalu mengadakan eksplorasi untuk melakukan inovasi pertunjukan wayang dari sudut manapun agar pertunjukan wayang tidak berhenti pada sebuah titik yang pada akhirnya akan mati. Menurut Slamet Gundana *suket* atau rumput itu mempunyai semangat untuk selalu tumbuh dan hidup walau selalu dipotong

akan tetapi tidak pernah mati. Eksplorasi yang dilakukan oleh Slamet Gendana memberikan gambaran pada peneliti bahwa berkarya harus selalu dilakukan dengan melakukan pencarian diberbagai hal dengan tujuan agar wayang tetap hidup. Semangat yang diambil dari rumput inilah yang digunakan peneliti untuk mencari kekurangan dan kelebihan dari pertunjukan WGMS, dengan harapan dapat menemukan jalan bagaimana mengembangkan pertunjukan WGMS agar tetap hidup sebagai kekayaan pertunjukan wayang di Indonesia.



Gambar 09. Slamet Gundana (dokumentasi foto Siswandani, 2006)

Rekaman pertunjukan Wayang Potehi, Thio Tiong Gie, alias Teguh Candra Irawan. 2012, “Sie Jin Kui” VCD Wayang Potehi koleksi pustaka Taman Budaya Jawa Tengah di Surakarta dalam rangka Festival Wayang 2012. Boneka tangan dengan pertunjukan langsung, pertunjukkan menggunakan dekorasi miniatur untuk membatasi gerak boneka, serta batasan pandang penonton. Bentuk dan tehnik permainan wayang potehi memberikan wawasan kepada peneliti dalam tehnik permainan boneka, busana boneka, serta property pertunjukan.



Gambar 10. Thio Tiong Gie dengan boneka wayang potehi (dokumentasi foto, web, 2013)

Rekaman audio, Peneliti, “Barabas Cidra” Wayang Wacana Winardi 1990, Jakarta. Pengalaman pribadi peneliti pada saat mempertunjukkan wayang golek yang digunakan untuk penyebaran agama Kristen Protestan dalam rangka hari ulang tahun Gereja Kristen Indonesia, Jakarta Selatan. Pertunjukan wayang dengan durasi 3 jam menampilkan cerita pengkianatan Barabas terhadap Yesus. Pertunjukan ini mengilhami bagaimana bentuk busana pada boneka wayang Wacana Winardi yang tidak menggunakan kain yang bermotif batik, akan tetapi lebih banyak menggunakan kain-kain yang berwarna polos. Tentu saja dengan desain yang menyesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 11. Peneliti dengan Wayang Wacana Winardi  
(Dokumentasi foto: Dulkaeni, 1990)

### **BAB III**

#### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Penciptaan karya Wayang Boneka yang menggunakan sumber cerita *Serat Menak* ini bertujuan untuk memberikan apresiasi pertunjukan Wayang Golek dengan sajian baru sebagai media pengembangan dari sajian pertunjukan Wayang Golek yang pernah ada, baik durasi waktu, bentuk sajian, maupun pengembangan Boneka Wayangnya. Langkah ini merupakan tindakan upaya untuk merevitalisasi pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo yang pada saat ini mengalami kesenjangan pertunjukannya.

Peneliti mencoba menciptakan model pertunjukan Wayang Boneka yang mampu berfungsi sebagai karya yang dapat menjadi media pembelajaran terpadu dengan sisipan pendidikan karakter, dan kepribadian sebagai apresiasi pendidikan bermasyarakat dan berbangsa. Selain itu, dari karya ini diharapkan dapat memberikan apresiasi bentuk pertunjukan yang berpijak dari Wayang Golek *Menak* Sentolo yang dikemas menjadi bentuk pertunjukan baru, sebagai salah satu usaha untuk mengenalkan kembali *Serat Menak* Karya Pujangga Yasadipura I.

Karya Wayang Boneka yang berpijak dari Wayang Golek *Menak* Sentolo ini diharapkan dapat ikut serta berpartisipasi untuk memberikan apresiasi tontonan *alternative* yang mengeksplorasi Wayang Golek *Menak* Sentolo sebagai salah satu upaya untuk ikut menjaga keberlangsungan hidup seni daerah walaupun dengan perubahan atau lebih ekstrimnya “pendobrakkan” secara kreatif terhadap tatanan normatif tradisi.

Hal yang demikian mengandung harapan agar segala sesuatu tindakan, tingkah laku, cara berpikir, sampai cara berkarya seni pun dituntut untuk lebih berdaya guna. Dari harapan serta alasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat peneliti sarikan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a). Mengenalkan kembali Wayang Golek *Menak* Sentolo dengan garapan baru yang dapat disaksikan oleh anak remaja usia Sekolah Menengah Pertama (SMP), serta Sekolah Menengah Atas (SMA), dan diharapkan



mampu mengenalkan kembali eksistensi Wayang Golek *Menak* Sentolo yang selama ini oleh sebagian generasi muda sudah diabaikan.

- b). Memformat pertunjukan Wayang Golek dengan bentuk sajian baru dari materi yang sudah ada pada tradisi pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo menjadi bentuk pertunjukan Wayang Boneka, agar mampu memberikan apresiasi terhadap perkembangan bentuk seni pertunjukan boneka.
- c). Mengenalkan kembali *Serat Menak* Karya Pujangga Yasadipura I yang sudah terabaikan.
- d). Memberikan bentuk garapan Wayang Golek dengan sajian baru agar lebih mudah untuk dipahami oleh lapisan remaja.

#### **A. MANFAAT KARYASENI**

- a). Karya ini diharapkan dapat menjadi sarana peningkatan apresiasi dalam perkembangan seni daerah, khususnya seni pertunjukan tradisi. Di samping itu, dapat digunakan sebagai sumber kajian tentang Wayang Golek dengan cerita yang bersumber pada *Serat Menak*.
- b). Menambah dokumentasi karya seni tentang garapan seni tradisional khususnya Wayang Golek yang sampai saat ini belum diupayakan secara serius untuk digarap dalam bentuk pertunjukan Wayang Boneka, dengan harapan dapat menjadi karya yang berbobot sebagai karya seni pertunjukan tradisional Wayang Tiga Dimensi atau Wayang Golek Jawa dengan memanfaatkan kekayaan yang ada pada pertunjukan Wayang Golek.
- c). Memberikan kesempatan bahan kajian yang dimungkinkan akan menjadi sumber kajian oleh peneliti atau pengkaji pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo yang masih sangat dimungkinkan untuk

dikembangkan dan dikaji dari beberapa sudut pandang, hingga menemukan hasil yang memenuhi harapan bagi kehidupan Wayang Golek *Menak* Sentolo di Yogyakarta khususnya di daerah Kabupaten Kulon Progo, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

- d). Karya Wayang Boneka pengembangan dari pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo dapat digunakan sebagai materi pendidikan budi pekerti terhadap generasi remaja.



## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini diawali dengan pengumpulan data melalui pengamatan langsung, tentang pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo, yang dipentaskan di Bale Sri Manganti Keraton Yogyakarta, dengan dalang Ki Sukarno, dan Ki Suparman serta pertunjukan di Kalurahan Salamreja, Sentolo, Kulon Progo, Derah Istimewa Yogyakarta pada program Dana Istimewa (Danais) Yogyakarta. Selain itu, mengamati rekaman audio-visual pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo dengan dalang Ki Sukarno. Selain itu juga mengadakan percobaan dengan melihat perkembangan pertunjukan wayang golek yang mencoba untuk menawarkan sajian garap baru yang dilakukan oleh Kusnanto Riwus Ginanjar dan, R Yuwono. Observasi langsung dimaksudkan agar peneliti mendapatkan gambaran yang jelas tentang pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo. Sedangkan pengamatan rekaman audio-visual lebih ditekankan untuk mengamati sisi tekstual pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo agar mendapatkan kejelasan tentang obyek kajian. Peneliti berusaha mendudukkan diri sebagai partisipan observer, dengan cara terlibat langsung pada proses pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo sebagai salah satu pengrawit, bahkan menjadi pengrawit pokok yaitu sebagai *pengendhang*. Kemudian untuk melengkapi data tentang pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo juga ditunjang dengan studi pustaka, wawancara maupun dengan tehnik dokumentasi. Studi pustaka dimaksudkan untuk mencari teori dan konsep-konsep yang berhubungan dengan permasalahan yang diajukan.

Buku-buku yang membahas tentang paradigma perubahan, pembaharuan atau inovasi pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo, proses kreatif dalam berkesenian, serta tulisan tentang pertunjukan Wayang Golek *Menak* di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang merupakan bahan bacaan yang sangat menunjang pemecahan masalah penelitian.

Pembahasan tentang paradigma perubahan terdapat pada buku berjudul: Sosiologi: Skematik, Teori, dan Terapan karya Abdulsyani; Teori Budaya tulisan Kaplan dan Manner; Sejarah Teori Antropologi I dan II Koentjaraningat; Tata,

Perubahan, dan Ketimpangan karya Laeyendecker; *The Study of Man* tulisan Linton; *Art In Indonesia: Continuities and Change* karya Holt; *The Invention of Culture* susunan Wagner, dan lain-lain.

Tulisan yang memuat pembaharuan pertunjukan wayang seperti: *Dalang di Balik Wayang* karya Gronendael; *Kelir Tanpa Batas* tulisan Kayam; “*Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebarannya*” susunan Sudarko; “*Pertunjukan Wayang Kulit di Jawa Tengah Suatu Alternatif Pembaharuan: Sebuah Studi Kasus*” tulisan Kuwato; Gendhon Humardani: *Pemikiran dan Kritiknya* diedit Rustopo, dan lain-lain. Tulisan tentang kreativitas secara umum dan proses kreatif berkesenian termuat dalam buku: *Kreativitas* karya Timpe; *Berpikir Kreatif* susunan Evans; *Proses Kreatif* diedit Eneste; *The Creative Process* karya Ghiselin; *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar* tulisan Primadi; “*Proses Penyusunan Karya Pedalangan*” tulisan Sumanto, dan sebagainya.

Wawancara dilakukan secara mendalam terhadap beberapa narasumber terpilih yang berkaitan dengan keterlibatannya dalam inovasi pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo. Pemilihan narasumber didasarkan pada beberapa pertimbangan, seperti tingkat keahlian, daya ingat, kesehatan, dan kecakapan. Hal penting yang akan dijadikan narasumber, yaitu para dalang, pengrawit, dan penonton sebagai pelaku pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo pada saat penelitian ini dilakukan. Wawancara ini bermaksud mencari data yang berhubungan dengan unsur-unsur pembentukan petunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo, latar belakang munculnya pertunjukan, proses kreatif penggarapan, dan wujud pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo. Beberapa sumber utama dan sumber pendukung seperti: Sukarno, Suparman, Sudarmanta, Basuki Hendra Prayitna, Bambang Suwarno, Jainem dan lain sebagainya.

Dokumentasi pada penelitian ini berupa rekaman audio-visual pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo berdurasi 4 jam, maupun foto-foto yang berhubungan dengan pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Karena sifat penelitian kualitatif, maka instrumen penelitian adalah peneliti sendiri. Beberapa



instrumen pendukung yang digunakan yaitu kamera video, tape-recorder, dan kamera foto.

Langkah selanjutnya membuat klasifikasi data menjadi tiga bagian, yaitu pertama, data yang berhubungan dengan unsur-unsur pembentuk pertunjukan; kedua, latar belakang munculnya pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo; dan ketiga data yang berhubungan dengan proses kreatif penggarapan pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo. Kemudian peneliti membuat analisis data yang meliputi unsur-unsur pembentuk, latar belakang, dan proses kreatif. Dari analisis ini, kemudian peneliti menentukan model revitalisasi serta menyusun laporan.

Model Revitalisasi Wayang Golek *Menak* Sentolo berupa karya Wayang Boneka dengan sumber cerita *Serat Menak* karya Yasadipura I. Karya yang bersifat pengembangan ini dilakukan secara bertahap dalam waktu 9 bulan atau 268 hari terhitung dari tanggal 5 Februari sampai dengan 30 Oktober 2018. Tahap pertama dilakukan dengan waktu 134 hari, dan tahap kedua dilakukan pada 134 hari selanjutnya. Penelitian tahap pertama merupakan landasan bagi pengembangan tahap selanjutnya, sehingga rangkaian metode dari tahap ke tahap selanjutnya merupakan satu kesatuan yang integral dalam menghasilkan karya yang dapat diharapkan.

Tujuan yang diharapkan pada tahap ke II adalah dihasilkannya karya pertunjukan Wayang Boneka yang bisa berdampak pada perkembangan pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo yang bernilai apresiatif bagi pengembangan pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo yang pada akhirnya mampu untuk memancing pengembangan pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo. Pengembangan yang dilakukan adalah merubah unsur-unsur pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo konvensional yang dianggap kurang relevan.

#### **A. Unsur-unsur yang Dikembangkan**

Cerita merupakan unsur penting yang perlu dikembangkan pada pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo. Sebelum penelitian dilakukan garapan cerita pada pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo menggunakan

sumber cerita yang diambil dari *Serat Menak* karya Yasadipura I, yang telah diubah menjadi plot cerita atau *balungan lakon*, dengan demikian struktur pertunjukan kurang menggarap masalah tikaian dalam setiap adegan pertunjukan, tetapi lebih mengutamakan urutan peristiwa cerita, akibatnya struktur cerita menjadi kurang dinamik. Untuk itu dalam karya Wayang Boneka hasil pengembangan meninjau kembali *Serat Menak* karya Yasadipura I yang berupa tembang-tembang *macapat*, kemudian disusun kembali dengan lebih mengutamakan tikaian atau konflik permasalahan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pengalaman dan kejadian diupayakan menjadi bahan pengembangan pada karya Wayang Boneka. Dalam hal ini cerita berarti suatu hasil kreasi rekaan yang hidup yang diharapkan mengandung suatu nilai yang berbobot dan berkualitas. Pada dasarnya cerita merupakan suatu usaha untuk menyusun, mengubah atau merangkai sebuah kreativitas rekaan yang berkualitas dan berbobot, dengan arti mengandung tema yang jelas, amanat yang tepat, dramatik mengesankan dan terbingkai dalam rangkaian cerita, terpadu dalam satu-kesatuan integral.

Berangkat dari pemikiran tersebut, kreativitas cerita akan memikirkan masalah tema, judul cerita, untaian cerita dan tokoh serta struktur cerita yang dapat menjadi suatu jalinan cerita yang utuh dengan dialog, dramatik, gerak boneka, iringan atau musik yang dipadukan menjadi karya Wayang Boneka. Cerita yang dikembangkan dalam karya ini diarahkan pada pertunjukan usia remaja sehingga bisa menjadi sarana apresiasi Wayang Boneka untuk generasi muda.

Tema cerita adalah inti cerita yang menjadi pusat semua kreativitas. Tema pada dasarnya merupakan nilai atau sesuatu yang dianggap baik, diyakini dan diusahakan dapat terwujud. Hal ini berkaitan dengan masalah kehidupan yang hakiki, esensial dan manusiawi. Peneliti pada kesempatan ini mengangkat tema cerita tentang kejujuran, kedisiplinan, belas kasih, kesungguhan, kemurahan hati dan lain sebagainya yang selanjutnya kami kreasi menjadi sebuah pertunjukan Wayang Boneka dengan durasi waktu 60 menit dengan judul “Wong Agung Jayengrana”.

Judul Cerita mempertimbangkan tema yang telah ditentukan atau dipilih dan diharapkan dapat terwadai dalam suatu bentuk cerita Wayang Boneka. Tema yang disusun di muka diungkap dari tokoh utama, yang selanjutnya diharapkan terungkap melalui keseluruhan cerita, sekaligus sebagai kiblat kreativitas dari seluruh unsur-unsur kreativitas lainnya yang dapat menimbulkan simpati dan daya apresiasi remaja.

Kreativitas cerita adalah kerangka cerita secara garis besar yang di dalamnya telah tersurat tokoh serta jalinan hubungan masing-masing, sehingga menimbulkan permasalahan atau tikaian. Kerangka ini merupakan inti dari cerita yang akan dijabarkan dalam karya Wayang Boneka dengan struktur cerita, dalam hal ini jalinan cerita dimulai pembukaan, isi, dan penutup. Kreativitas cerita menjabarkan kerangka cerita secara garis besar sehingga terjalin hubungan yang erat antara struktur penceritaan yang satu dengan penceritaan selanjutnya, serta mempertimbangkan kadar bobot cerita dengan permasalahan cerita.

Pada cerita Wong Agung Jayengrana dikreasi dengan menggarap tikaian antara tokoh yang satu dengan tokoh lainnya yang disesuaikan dengan kejadian pada umumnya kehidupan pada saat ini, peneliti tidak mengubah cerita tetapi mengembangkan dengan menyesuaikan pada masalah remaja, dengan tetap mempertimbangkan aspek daya tarik, isi cerita dan penyajian yang diarahkan cocok bagi remaja.

Karya Wayang Boneka ini merupakan suatu usaha pelestarian yang mencoba dengan mengacu pada metode dekontruksi yang digagas oleh Jacques Derrida sebagai pijakan karya walaupun tidak sepenuhnya menggunakan konsep yang dicetuskannya. Dalam menyusun cerita diharapkan dapat terwujud dalam karya Wayang Boneka yang diharapkan dapat menunjukkan kualitas kreativitas dalam menyajikan satu cerita yang berbentuk Wayang Boneka.

Peneliti melihat serta mencermati pertunjukan Wayang Golek *Menak Sentolo* tersebut untuk diperlakukan sebagai bahan utama yang selanjutnya akan dikembangkan dengan memadukan tehnik-tehnik pertunjukan Wayang Boneka selain Wayang Golek *Menak Sentolo*, seperti Boneka Tali, dan Boneka Tangan. Cara ini dipercaya akan menghasilkan sebuah garapan yang menarik, tetapi tetap

tidak kehilangan filsafat dan warna aslinya. Artinya Wayang Golek *Menak* Sentolo dijadikan sumber utama yang benar-benar diperlakukan sebagai pijakan karya, sehingga menjadi karya Wayang Boneka pengembangan yang dapat menjadi salah satu karya revitalisasi dari pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo.

Peneliti memanfaatkan waktu 119 hari untuk menyusun karya ini dengan tujuan agar sebelumnya dapat mengidentifikasi persepsi pelaku pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo, dan dapat mengetahui sejauh mana perkembangan Wayang Golek *Menak* Sentolo. Sedangkan pada tahap ini peneliti menggunakan metode *Explorative* dengan wawancara mendalam, menelusuri dan mengamati dokumentasi/arsip. Setelah menentukan bentuk inovasi yang dipilih, selanjutnya dilakukan pencarian bentuk, tehnik memainkan, dan model boneka wayangnya. Pada eksplorasi ini adalah menentukan bagaimana wajah dan karakter boneka, model busana boneka, besar dan kecilnya boneka, bahan dan tehnik pemanggungan serta sajian Wayang Boneka.

Boneka hasil pengembangan yang sudah dipilih digunakan sebagai bahan acuan eksplorasi gerak, *solah* dan *sabetnya*, kemudian dilakukan pelatihan kepada para penggerak boneka sampai benar-benar mampu menemukan bagaimana karakter boneka yang ditampilkan. Tentu saja memerlukan proses pelatihan yang benar-benar terprogram mengingat waktu yang tersedia.

Pemanggungan serta sajian akan memberikan warna dan rasa pada pertunjukan Wayang Boneka, untuk itu sangat perlu kiranya menentukan bentuk panggung, tata cahaya, dan artistik pendukung yang benar-benar mewarnai, dan mewakili isi cerita.

Tahap selanjutnya adalah pelatihan untuk rekaman baik untuk *crew* tehnik maupun penggerak boneka, iringan, dan artistik pendukung.

Uji coba adalah tahap yang tidak bisa diabaikan karena uji coba juga akan berpengaruh terhadap kerja selanjutnya. Untuk itu kiranya juga tidak berlebihan andaikata tahap uji coba juga tidak dilupakan.

Apabila tahap-demi tahap sudah dilakukan maka perlu untuk di-Diseminasikan kepada khalayak agar bisa mendapatkan kritik dan saran untuk

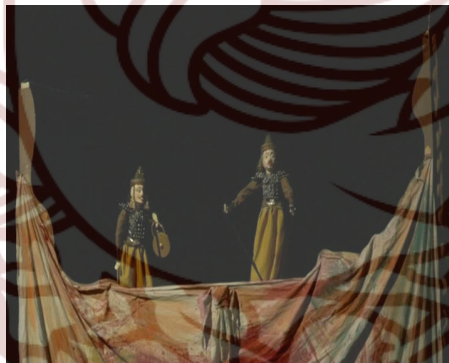


perbaikan langkah-langkah selanjutnya. Di samping itu, diharapkan dari desiminasi tersebut akan ditemukan proses kerja yang diharapkan, sehingga memperoleh hasil yang benar-benar maksimal.

Tahap selanjutnya adalah rekaman Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana. Hasil dari rekaman digunakan sebagai pendukung laporan model revitalisasi pertunjukan Wayang Golek *Menak Sentolo*.

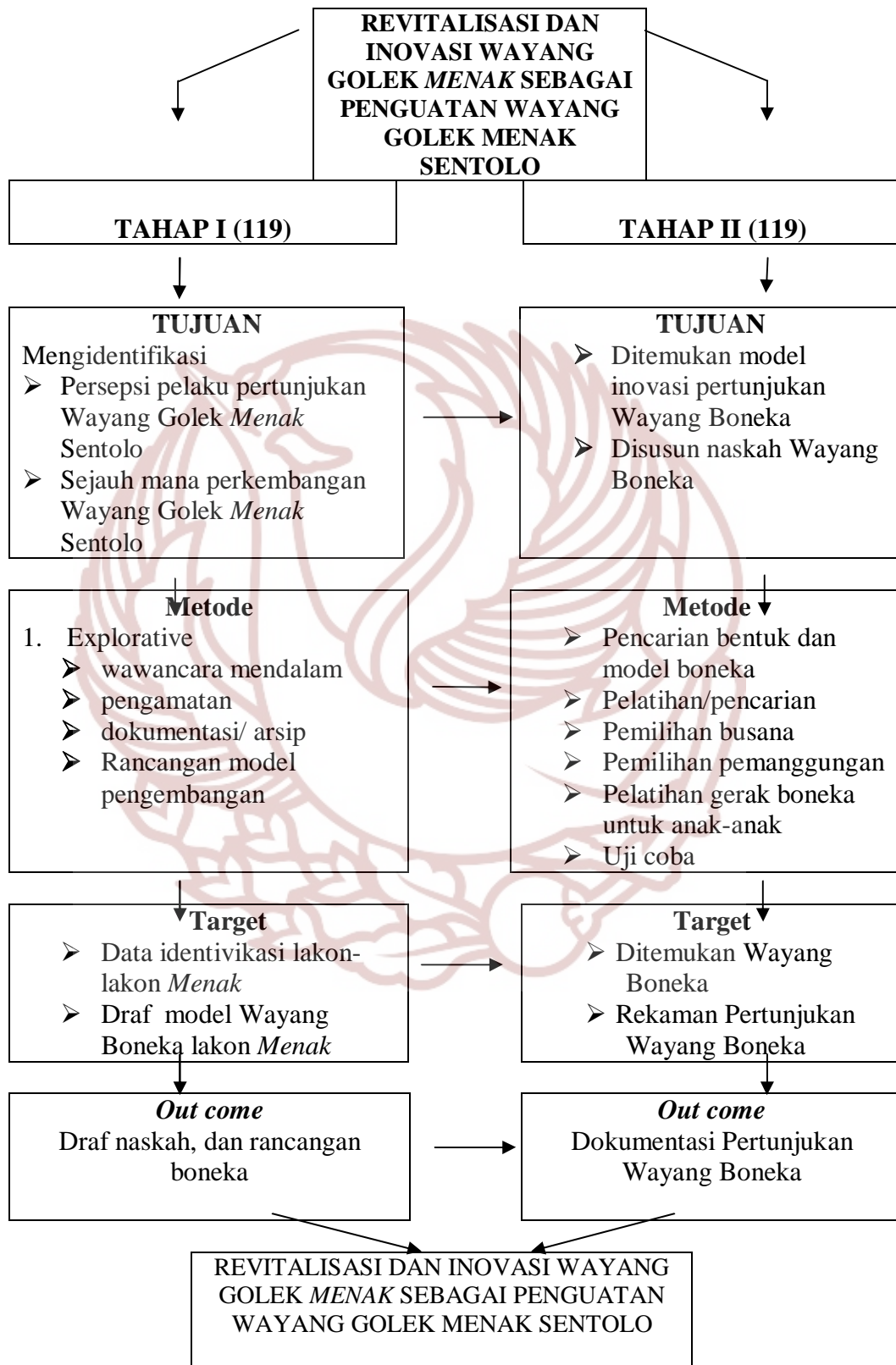
Akhirnya Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana menjadi sebuah karya pertunjukan yang dilengkapi dengan dokumentasi. Tindakan selanjutnya adalah pelaporan hasil penelitian hibah doktor dengan judul “Model Revitalisasi Wayang Golek *Menak Sentolo*”.

Demikian proses penelitian Model Revitalisasi Wayang Golek Menak Sentolo yang dikerjakan dalam waktu 238 hari. Kekurangan dari hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan bagi peneliti selanjutnya.



Gambar 12. Salah satu contoh Panggung.  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus Ginanjar, 2015)

## B. Kerangka Kerja Penelitian dan Karya Seni



## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo biasa dilakukan semalam suntuk bahkan sangat sering dilakukan satu hari satu malam. Hal ini menunjukkan bahwa waktu untuk menonton pertunjukan sangat longgar. Masyarakat dapat menonton pertunjukan dengan waktu yang relatif lama, sedangkan pada saat ini waktu sangat diperhitungkan karena kesibukan kegiatan untuk mendukung kehidupan harus diutamakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo belum pernah dicoba sungguh-sungguh secara keseluruhan untuk diupayakan pengembangannya, sedangkan Wayang Golek *Menak* Sentolo masih memungkinkan untuk dapat dikembangkan. Untuk itu, peneliti melakukan inovasi pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo dari beberapa unsur dengan harapan mampu menjadi salah satu usaha inovasi pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo yang muaranya akan menjadi salah satu usaha untuk ikut mengembangkan pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo.

Pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo menggunakan sumber cerita *Serat Menak* yang sudah diubah menjadi balungan lakon oleh dalang pendahulu, dengan demikian nama-nama tokoh tidak semuanya sama dengan sumber pada *Serat Menak* karya Yasadipura I.

Ukuran boneka Wayang Golek *Menak* Sentolo berkisar antara 60 sampai dengan 70 cm, dengan masing-masing beratnya 450 gram sampai dengan 500 gram. Pakain boneka wayang terbuat dari kain bludru untuk baju, kain bathik untuk menutup bagian bawah. Teknik permainan boneka wayang menggunakan teknik *gapit* atau *sogol*.

#### **A. Karawitan Wayang Golek *Ménak* Sentolo**

Pada awalnya istilah karawitan secara umum mencakup pengertian yang sangat luas termasuk didalamnya seni pedalangan, seni tari, *ukir*, *tatah*, dan

*sungging*, serta bunyi-bunyian *gamelan sléndro-pélog*. Istilah karawitan berasal dari *katarawit* yang berarti *rumit, ngremit*, halus yang pada dasarnya lebih menunjukkan sifat-sifat seni istana. Bunyi-bunyian *gamelan sléndro* dan *pélog* inilah yang selanjutnya disebut karawitan.

Karawitan merupakan seni pertunjukan yang dinamis, kehidupannya dipengaruhi oleh berbagai macam kehidupan pada masyarakat pendukungnya. Keberadaan karawitan merupakan salah satu perwujudan dari tata kehidupan masyarakat Jawa. Ketika tata kehidupan masyarakat Jawa berubah, akan mempengaruhi perkembangan kehidupan karawitan. Tata kehidupan masyarakat berikut perubahannya akan ikut menentukan perkembangan keseniannya (Sedyowati, 1991: ix).

Pada tahun 1970-an kehidupan karawitan di Jawa sangat subur. Suburnya kehidupan karawitan tidak lain berkat dukungan dari masyarakat. Bukti kongkritnya adalah masyarakat Jawa ketika mempunyai hajat yaitu menggelar karawitan. Masyarakat Jawa ketika mempunyai hajat bisa *nggantung gong* (*nanggap* karawitan), apalagi bisa *nanggap* wayang dengan dalang papan atas, bagi rakyat kecil merupakan suatu kebanggaan tersendiri. *Nanggap* dimaksud adalah suatu kegiatan menggunakan jasa orang lain, baik perorangan maupun kelompok, dengan memberikan imbalan uang. *Tanggapan* dalam dunia seni adalah aktivitas penggunaan jasa untuk mendapatkan imbalan uang. Berawal dari tanggapan itu kemudian bermunculan perkumpulan-perkumpulan karawitan yang berorientasi pasar.

Pemaknaan kerumitan tersebut berhubungan dengan ketatnya aturan yang



terdapat dalam karawitan Jawa. Aturan secara rinci tercermin dalam struktur dan bentuk gending, orkestrasi, teknik serta pola permainan instrumen. Kecuali *itularas*, *pathet*, irama, *laya*, tata urutan pertunjukan, tata letak instrumen, bahkan sikap duduk dalam menabuh sampai pada berbusana. Dengan demikian karawitan Jawa pengertiannya adalah senisuaray yang mencakup instrumen dan vokal dengan sarana ungkap *gamelan laras sléndro* dan *pélog* yang hidup dan berkembang dalam konteks budaya Jawa.

## **1. Struktur dan Bentuk Gending**

### **a. Struktur Gending**

Dalam karawitan gaya Surakarta, struktur digunakan dalam dua pengertian. Pertama: struktur diartikan bagian-bagian komposisi musik suatu gending yang terdiri dari (*buka*, *mérong*, *umpak*, *umpak inggah*, *inggah*, *umpak-umpakan*, *sesegan*, dan *suwukan*). Kedua: struktur dimaknai perpaduan dari susunan kalimat lagu menjadi satu kesatuan yang ditandai oleh ricikan struktural, yang kemudian disebut gending. Di dalam karawitan ada dua ukuran kalimat lagu, yaitu ukuran matrik dan ukuran melodik. Ukuran matrik adalah ukuran kalimat lagu dalam satu *kenongan* atau satu *gongan*. Ukuran melodik adalah ukuran kalimat lagu berdasarkan alur melodi.

### **b. Bentuk Gending**

Gending adalah komposisi musikal dalam karawitan Jawa, yaitu susunan dari beberapa elemen musikal terstruktur secara sistematis, di dalamnya terdapat unsur-unsur pembentuk gending. Bentuk adalah sesuatu yang telah memiliki ukuran, norma, dan nilai. Di dalam karawitan bentuk adalah pengelompokan jenis

gending yang ditentukan oleh ricikan struktural. Pengelompokan dimaksud adalah *lancaran, ketawang, ladrang, ketawang gendhing, gendhing kethuk 2, kethuk 4, kethuk 8*, dan seterusnya. Di dalam karawitan juga terdapat gending yang tidak dibentuk oleh ricikan struktural, akan tetapi dibentuk oleh lagu yaitu *jineman, ayak-ayakan*, dan *srepegan*.

Karawitan gaya Surakarta disajikan dalam berbagai keperluan, yakni; 1) sajian karawitan yang tidak digunakan untuk keperluan lain, (mandiri), yang kemudian disebut *klenengan*. 2) karawitan tari, yakni karawitan yang digunakan untuk keperluan tari, dan 3) karawitan pakeliran, yakni karawitan yang disajikan untuk keperluan pakeliran. Karawitan untuk keperluan wayang purwa pada dasarnya tidak berbeda dengan karawitan untuk keperluan wayang golek menak.

### c. Repertoar Gending

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa karawitan untuk keperluan wayang purwa tidak berbeda dengan karawitan untuk keperluan wayang golek menak, termasuk repertoar gending-gending yang digunakan pada tiap-tiap adegan. Gending-gending yang digunakan dalam wayang golek menak juga gending-gending *adakan*, kebanyakan orang menyebutnya gending-gending *srambahan*. Gending-gending dimaksud seperti, *Bondhet, gendhing kethuk 2 kerep, miggah 4, Kutut Manggung, gendhing kethuk 2 kerep, Ladrang eling-eling*, dan lain sebagainya. Kecuali itu gending-gending yang tidak terstruktur, seperti bentuk *ayak-ayak, srepeg*, dan *sampak*. Gending andalan dalam wayang golek menak adalah *srepeg Kembang Jeruk* dan *Bendrong*.

Karawitan Wayang Golek Menak

*Wayang Golek Menak* secara etimologi terdiri dari tiga kata, yakni; wayang yang memiliki arti *wewayangan* atau bayangan/gambaran kehidupan. *Golek* adalah mencari, mana yang jelek mana yang baik dalam kehidupan ini, sedangkan menak, memiliki arti cerita bangsawan, ada menak lare, menak kajun, dari serat Ambiya yasan Sunan Drajad. Dengan demikian *wayang golek menak*, secara terminologi adalah mencari gambaran hidup, mana yang baik mana yang buruk, yang baik digunakan dalam kehidupan ini untuk sarana dalam mengarungi samodra kehidupan.

Gending Jejer

*Bondhet, gendhing kt 2 kr mg 4, lrs pl pt nem.*

*Buka:*                   y .123  
                                  .55. 6656 2y12 .1ygt  
*Mérong:*  
                                  .te ytet ww.e tyent  
\_ .te ytet ww.3 36!n6  
                                  ..6. 6656 @#@! 652n3  
                                  .333 5653 2454 21ygt  
                                  22.. 22.3 5654 21ynt \_  
*Umpak:*  
                                  .5.6 .5.4 .2.4 .6.g5

*Inggah:*  
                                  \_ .y.t .3.2 .3.2 .y.nt  
                                  .y.t .3.2 .3.2 .y.nt  
                                  .!.6 .!.6 .@.!.5.n3  
                                  .5.6 .5.4 .2.4 .y.gt \_

Jalannya sajian:

Gending ini diawali dari buka rebab, menuju merong disajikan tiga *rambahan*. Setelah seseg umpak menuju inggah. *Inggah* disajikan tiga *rambahan*.

*Rambahan* pertama disajikan irama *wiled*, *rambahan* ke dua disajikan irama *rangkep*, pada *rambahan* ke tiga kembali irama *wiled* terus *suwuk*.

#### **Gending untuk tamu**

##### **Lancaran Bendrong, lrs pl pt nem**

\_ .6.5 .2.1 .2.1 .6.g5  
.6.5 .2.6 .5.4 .1.g2  
.4.2 .5.4.6.5 .4.g2  
.4.2 .5.4.1.2 .4.g5 \_

*Ada-ada Juru Demung, lrs pl pt nem.*

#### **Gending untuk bodholan**

Srepeg Kembang Jeruk, laras slendro pathet manyura

3635 363g2 3635 235g6 !@!6 !@!g6 3365 363g2

Berpijak dari hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya peneliti menentukan satu model penguatan melalui penciptaan karya seni dengan usaha menggali kembali, menyusun, dan menampilkan Wayang Golek *Ménak* Sentolo dengan wujud pertunjukan baru, dengan mengubah cara penyajian pertunjukan Wayang Golek konvensional menjadi bentuk pertunjukan Wayang Boneka dengan tetap mengisahkan tokoh Amir Ambyah yang diangkat dari cerita yang bersumber dari *Serat Menak* karya Yasadipura I, dengan tetap mempertimbangkan citarasa, pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Sentolo.

#### **d. *Sulukan, Dhodhogan* dan *keprakan***

*Sulukan, Dhodhogan* dan *keprakan* wayang golek *ménak* Sentolo mengacu pada pertunjukan wayang kulit gaya Yogyakarta, bahkan dapat dikatakan sama dengan pertunjukan wayang kulit gaya Yogyakarta, tidak mempunyai sulukan khusus, hanya terdapat ricikan bunyi yang dinamakan *rojèh* dibunyikan pada saat adegan perang atau *kiprah*. *Rojèh* adalah semacam kecer yang terbuat dari tumpukan besi baja yang dibunyikan dengan dipukul menggunakan palu besi.



## **B. Sabet Wayang Golek *Ménak* Sentolo.**

Sabet merupakan tehnik tampil boneka wayang yang berhubungan dengan gerak. Pada dasarnya wayang golek *ménak* Sentolo mengacu pada gerak-gerak keseharian, dan gerak bukan keseharian yang berpedoman pada gerak tari gaya Yogyakarta seperti kalang *kinantang*, *bapang*, *impur*, *kambeng* dan sebagainya. Sedang untuk wayang berjalan dapat mengacu pada gerak tari ataupun gerak keseharian.

## **C. INOVASI PERTUNJUKAN WAYANG GOLEK MENAK SENTOLO**

Pengkarya berpandangan bahwa Wayang Golek *Ménak* di Sentolo belum pernah dicoba sungguh-sungguh secara keseluruhan untuk diupayakan pengembangannya, sedangkan Wayang Golek *Ménak* tersebut masih memungkinkan untuk dapat berkembang. Untuk itu, pengkarya melakukan penelitian dengan menggunakan metode observasi, dalam hal ini pengkarya merekam pertunjukan langsung di mana pertunjukan Wayang Golek itu dipentaskan secara nyata dalam kehidupan masyarakat budaya pertunjukan Wayang Golek. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga agar benar-benar mendapatkan fakta yang tidak pura-pura, akan tetapi nyata dan ontentik kebenarannya.

Pengkarya juga menggunakan metode partisipan di mana pengkarya terjun langsung berpartisipasi dalam kehidupan pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Sentolo. Pengkarya melakukan observasi terlibat langsung sebagai *pengrawit*,

bahkan seringkali bertindak sebagai *pengendhang* pada pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Sentolo. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Rohidi.

Metode observasi terlibat dipandang penting dan digunakan untuk mengumpulkan bahan-bahan informasi seni dalam konteks sosial budayanya disamping metode-metode penelitian lainnya seperti telah diuraikan di atas. Keterlibatan peneliti dalam kancah penelitian memberi peluang yang sangat baik untuk melihat, mendengar, dan mengalami realitas sebagaimana yang dilakukan dan dirasakan oleh para pelaku, pada masyarakat dan kebudayaan setempat (Rohidi, 2011: 189).

Sebelum pertunjukan dimulai pengkarya berdialog dengan sesama pengrawit dan para penonton pertunjukan wayang golek. Pengrawit tua dan muda didekati secara bergantian dengan suasana yang santai untuk mendapatkan ungkapan pengalaman mereka tentang seluk beluk pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Sentolo. Adapun dalam hal penonton dikelompokkan menjadi tiga kategori penonton, yaitu penonton awam, penonton apresiatif, dan penonton kritis. Penonton awam adalah apresiator yang masih dalam mencoba-coba menonton pertunjukan Wayang Golek. Penonton ini tidak atau belum dibekali oleh wawasan dan pengalaman menikmati pementasan wayang. Penonton kategori ini kalau diminta pendapatnya tentang pementasan wayang yang baru dilihatnya akan sulit untuk memberikan jawaban secara argumentatif, apabila penonton ini tidak senang terhadap apa yang ditonton akan mengatakan tidak senang, apabila senang akan mengatakan senang tanpa memberikan argumentasi yang rinci dan analitis. Kemudian penonton apresiatif adalah apresiator yang paling tidak sudah mampu memahami dan merasakan apa yang disajikan dalam pertunjukan wayang golek. Penonton apresiatif ini sudah dapat memberikan penilaian tentang baik dan buruknya sebuah pementasan, tetapi belum dapat mengungkapkan secara kritis

sampai ke detail-detailnya. Penonton kritis adalah penonton tahap tertinggi dari pengalaman mengapresiasi pertunjukan wayang golek. Penonton kritis mempunyai kemampuan untuk memberikan penilaian yang detail, analitis serta argumentatif. Penonton semacam ini selain dibekali pengalaman menonton yang memadai juga tidak menutup kemungkinan merupakan aktivis kegiatan pertunjukan wayang golek dan dibekali oleh pengetahuan serta wawasan yang luas. Seniman dalang, pakar dan kritikus pertunjukan wayang adalah mereka yang masuk ke dalam kategori ini (Novianto, 2015, 17).

Untuk menyusun karya ini pengkarya menggunakan pengalaman individu yang secara langsung dialami oleh pengkarya, dalam hal menyutradarai pengkarya pernah beberapa kali bertindak sebagai sutradara baik sutradara *kethoprak*, drama berbahasa Jawa, serta wayang kolosal, untuk memainkan wayang pengkarya pernah bertindak sebagai dalang, sedangkan tentang bentuk ukuran serta kualitas wayang pengkarya pernah membuat wayang. Beberapa hal tersebut kemudian memberikan semangat untuk berkarya mengembangkan pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Sentolo yang pernah ada. Pengkarya mencoba untuk melakukan pengembangan pertunjukan Wayang Golek *Ménak* dari beberapa unsur dengan harapan mampu menjadi salah satu usaha pengembangan pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Sentolo. Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan Wayang Golek *Ménak* Sentolo yang muaranya akan menjadi salah satu usaha untuk ikut mengembangkan pertunjukan Wayang Golek *Ménak*. Kiranya memang sangat perlu untuk melakukan inovasi-inovasi baik dalam hal wayangnya maupun pertunjukannya.

Beberapa Inovasi yang akan dilakukan di antaranya;

a). Durasi waktu pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Sentolo sudah mengalami beberapa kali perkembangan, pada awalnya memerlukan waktu pertunjukan enam sampai dengan tujuh jam, kemudian pada tahun 1975an muncul durasi pertunjukan dua jam, disajikan untuk keperluan tamu wisata manca negara. Adapun perkembangan durasi waktu pertunjukan selanjutnya dipadatkan menjadi 60 sampai 120 menit tergantung pada permintaan wisatawan yang akan melihat pertunjukan. Kemudian juga pernah melakukan pertunjukan empat jam digunakan untuk keperluan HUT RI. Adapun perubahan durasi waktu yang pernah dilakukan belum menggunakan konsep pakeliran padat, akan tetapi semata-mata hanya meringkas durasi waktu pertunjukan. Sedangkan pada karya ini, pengkarya menyusun pertunjukan Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana akan menerapkan konsep pakeliran garap padat baik dalam garap struktur adegan, garap iringan, garap *sabet*, maupun garap *sanggitnya*, dengan durasi waktu 60 menit.

b). Panggung pertunjukan dibuat agar dapat bergerak menyesuaikan dengan kebutuhan adegan dengan cara membuat panggung berukuran dua kali satu setengah meter yang dirancang dengan menggunakan roda, panggung ini dibuat lebih dari satu agar dapat ditata dan disusun berubah-ubah yang disesuaikan dengan kebutuhan adegan yang mewakili wujud sajian secara imajinatif. Pengkarya membuat empat panggung dengan dua panggung berukuran panjang 200 cm lebar 120 cm dan tinggi 150 cm, panggung ini dapat dirubah menjadi dua sisi yang masing-masing sisinya berbeda latar artistiknya yang



kemudian disebut dengan sisi A, dan sisi B. Satu panggung berukuran panjang 400 cm lebar 120 cm, tinggi 150 cm yang ditutup dengan kain hitam, fungsi dari panggung ini juga dapat digunakan sebagai tempat meletakan boneka wayang yang akan ditampilkan. Untuk ketiga panggung tersebut pemain memainkan boneka wayang dengan berdiri di belakang panggung tersebut, sedangkan pemain wayang terdiri dari beberapa orang tergantung pada kebutuhan adegan, serta kebutuhan penampilan tokoh yang ditampilkan. Kemudian satu panggung berukuran panjang 200 cm lebar 120 cm tinggi 80 cm, digunakan untuk satu pemain wayang yang duduk di belakang panggung seperti layaknya dalang Wayang Golek Konvensional, panggung ini ditutup dengan kain hitam. Konsep pemanggungan ini dipilih karena ingin menggabungkan antara pemanggungan pertunjukan Wayang Golek konvensional dengan pemanggungan pertunjukan Wayang Boneka dari pengembangan pertunjukan Wayang Golek yang pernah ada. Harapannya dapat mengenalkan antara pemanggungan Wayang Golek yang pernah ada dan pemanggungan khusus untuk garapan pertunjukan Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana. Untuk desain panggung, serta pengerjaan artistik panggung pengkarya percayakan kepada saudara Supriadi yang pengkarya anggap mempunyai pengalaman, dan kemampuan cukup di bidang ruang dan artistik panggung.

c). Pengkarya juga melakukan inovasi pada penggunaan bahasa, pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Sentolo pada umumnya menggunakan bahasa Jawa pedalangan gaya Yogyakarta, sedangkan sajian Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana akan memilih Bahasa Jawa *gagrag* sekarang yang

dikombinasikan dengan tembang karya Yasadipura I sebagai bahasa ungkap agar lebih mudah dipahami, serta tetap menampilkan estetika karya seni. Di samping itu, bahasa Jawa dipilih dengan maksud agar penjiwaan karakter-karakter tokoh wayang dapat dicapai dengan sempurna dan mantap.

d). Pengkarya menampilkan dua ukuran boneka Wayang Golek, yaitu ukuran boneka wayang konvensional yang dirubah dengan tata busana baru, serta menambahkan sajian dengan menampilkan boneka wayang ukuran besar dengan tinggi rata-rata 75 cm, dan berat rata-rata 750 gram dengan tujuan agar penonton lebih jelas pada saat menonton tokoh-tokoh yang ditampilkan. Di samping itu, pengkarya bertujuan untuk membuat tontonan baru di panggung pertunjukan wayang boneka.

e). Bahan utama untuk membuat kepala boneka menggunakan kayu *albasiyah* agar boneka wayang lebih ringan, adapun badan boneka wayang menggunakan kertas bekas pembungkus semen yang dicetak berongga dengan tujuan murah produksinya, ringan, serta mengurangi limbah kertas.

f). Atribut busana memilih mengacu pada busana teater tradisi seperti Wayang Wong, atau *Kethoprak* agar lebih akrab dari pandangan, dan lebih mendukung pada pilihan cerita yang ditampilkan.

g). Pengkarya juga merubah teknik permainan Boneka Wayang Golek. Wayang Golek *Ménak* Sentolo biasa dimainkan dengan duduk menghadap ke arah panggung, dapat ditonton dari depan dalang ataupun dari belakang dalang. Pertunjukan Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana sengaja direncanakan hanya dapat ditonton dari depan para dalang. Dalang berperan sebagai penggerak

boneka dengan duduk atau berdiri sesuai dengan kebutuhan adegan, setiap tokoh boneka wayang dimainkan oleh satu dalang, atau dua tokoh satu dalang tergantung pada suasana adegan yang dibutuhkan. Dalang Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana terdiri dari 10 orang pemain boneka wayang.

h). Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana menggunakan teknik *dabbing* yaitu; dialog serta narasi dilakukan oleh pengisi suara terdiri dari beberapa orang yang memerankan tokoh-tokoh tertentu sesuai dengan kebutuhan tokoh yang ditampilkan. Untuk mengurangi jumlah pengisi suara agar tidak terlalu banyak dimungkinkan satu orang pengisi suara dapat memerankan lebih dari satu tokoh tergantung pada kemampuan pengisi suara dalam mengolah suaranya. Untuk pengisi suara dituntut menyerupai seperti dalang yang mampu membawakan beberapa karakter tokoh. Pengisi suara untuk tokoh putri diperankan oleh wanita, sedangkan pengisi suara untuk tokoh laki-laki diperankan oleh pria.

i). Unsur musik juga merupakan bagian yang sangat penting di dalam membentuk bangunan pertunjukan secara keseluruhan. Untuk keperluan karya ini pengkarya mencoba menggunakan iringan musik yang berpijak pada musik tradisi dengan memilih beberapa instrumen atau *ricikan* gamelan yang dikolaburasikan dengan alat musik tiup dan gesek, dan petik non tradisi. Akan tetapi, instrumen yang dipilih benar-benar diperhitungkan dengan minimal *pengrawit* yang hanya akan menggunakan dua belas orang pengrawit. Hal ini dipilih agar nuansa gamelan tetap dapat dirasakan, akan tetapi juga terasa sebagai gamelan garapan yang telah dikembangkan. Untuk mengiringi Wayang Boneka Wong Agung

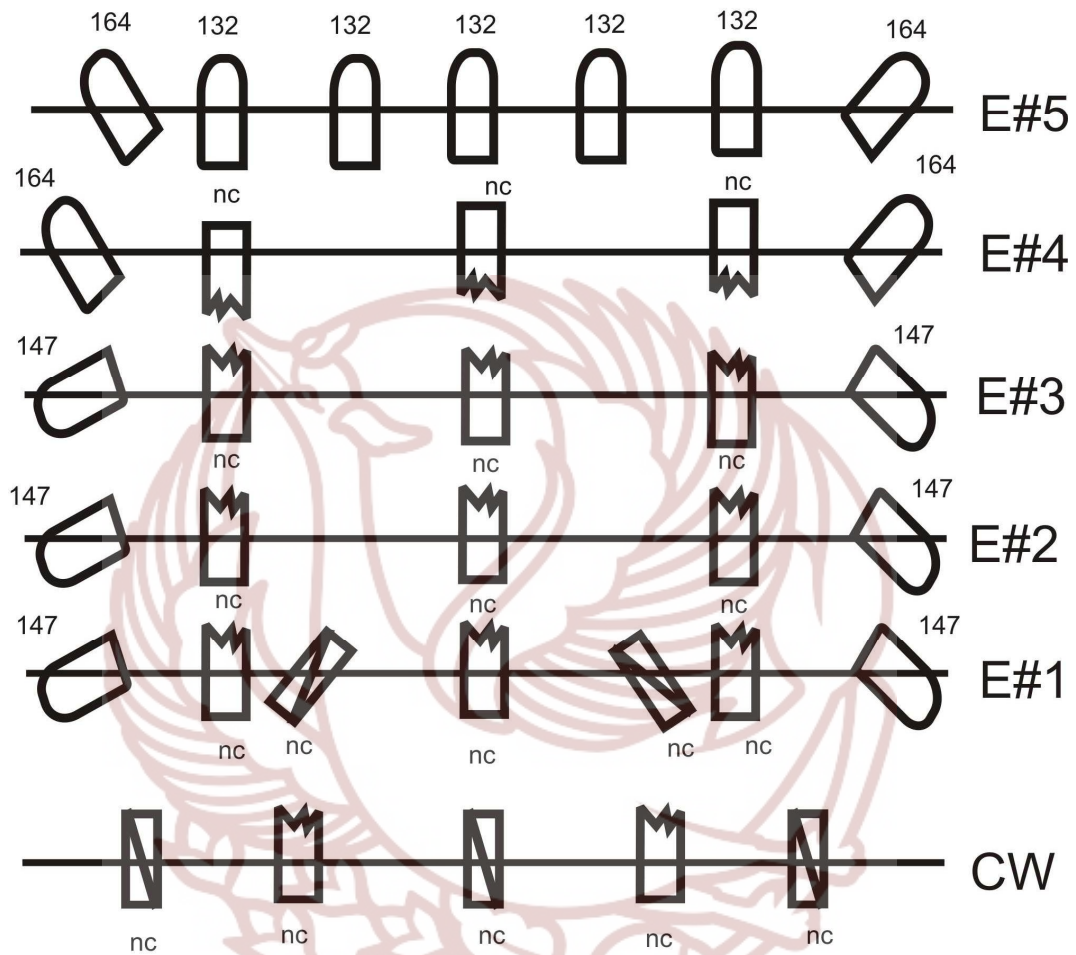
Jayengrana dipilih instrumen yang dibutuhkan saja yaitu, Bonang Penembung, Bonang Barung, *Gendèr*, *Gendèr Penerus*, *Demung*, *Saron*, *Kempul*, dan *Gong*, serta alat instrumen tiup non tradisi, gitar, rebab serta beberapa buah kendang. Untuk mendukung gerak boneka wayang juga digunakan *keprak*. Pengkarya mempercayakan garapan musik kepada Saudara Sri Eko Widada S.Sn. M.Sn, yang didukung oleh kelompok Hanacaraka.

j). Tata cahaya pada umumnya pertunjukan Wayang Golek menggunakan lampu yang tidak berubah posisi sinar pencahayaan karena panggung tidak bergerak, sedang kekuatan cahaya yang dibutuhkan untuk menyinari panggung pertunjukan berkekuatan 1000 sampai dengan 1500 waat, tetapi pertunjukan Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana akan menggunakan lampu panggung yang berkekuatan 5000 waat dengan beberapa *spot laigh* yang akan memberikan pencahayaan sesuai dengan suasana adegan yang ditampilkan, serta lebih terpusat pada blocking panggung yang diperlukan. Cara ini dipilih dengan tujuan untuk membatasi ruang pertunjukan supaya tidak terlalu lebar memakan ruang hingga mengesankan boneka wayang tidak dapat jelas karena pengaruh ruang yang luas. Di samping itu, bertujuan agar boneka wayang lebih terpusat, sehingga tidak terkesan dimakan oleh ruang atau panggung pertunjukan. Untuk tata cahaya pertunjukan Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana pengkarya percayakan kepada Saudara Supriadi, S.Sn.

Tata cahaya yang dipilih akan menggunakan 34 titik lampu yang terbagi menjadi empat blok ruang pencahayaan, serta satu blok khusus sebagai pencahayaan sentral. Adapun rancangan gambar tata cahayanya sebagai berikut.



## light plot Wayang Boneka wong Agung Jayengrana



keterangan :



par 64



fresnel 1kw



zoom spot

CW

Catwalk

E#

Electric barn

Untuk mendukung sajian Wayang Boneka “Di Atas Langit Masih Ada Langit” secara keseluruhan dibutuhkan 57 boneka wayang yang terdiri dari 3 boneka wayang tokoh Amir, 3 boneka tokoh Umar, 10 boneka prajurit Mekah, 10 boneka prajurit Kelan, 5 boneka wayang tokoh Maktal, 3 boneka wayang tokoh Misban, 1 tokoh Prabu Nusirwan, 1 tokoh Patih Bestak, 1 tokoh Prabu Kelanjajali, 2 tokoh Maktal, 2 tokoh dayang, 2 tokoh Jiweng, 2 tokoh Toples, 2 tokoh pria Cina, dan 10 pengikut rampok. Beberapa boneka wayang sengaja dibuat khusus untuk mendukung sajian Wayang Boneka Wong Agung Jayengrana, sedangkan sebagian boneka wayang lain dapat digunakan untuk pertunjukan Wayang Golek tradisi. Hasil dari eksplorasi wayang boneka ini menghasilkan karya cipta pertunjukan wayang baru yang berpijak dari pertunjukan Wayang Golek yang pernah ada dengan melakukan pengembangan.

Peneliti mempertunjukkan Wayang Boneka yang menggunakan sumber cerita bersumber *Serat Menak* karya Yasadipura I dengan ujud pertunjukan baru. Wayang Golek *Menak* Sentolo yang pernah ada menjadi dasar pijakan garap pada karya ini, tetapi tidak seutuhnya disajikan begitu saja. Peneliti mengkreasi dengan pandangan serta kemampuan peneliti untuk mewujudkan karya baru. Dengan demikian peneliti tetap menapsirkan dengan kemampuan peneliti yang diharapkan dapat melahirkan karya Wayang Boneka yang memberikan kebaruan dan perubahan pada kehidupan Wayang Golek *Menak* Sentolo.

Peneliti menggarap wayang golek menjadi sajian Wayang Boneka yang menarik perhatian penonton dengan melakukan perubahan-perubahan untuk kebutuhan pengembangan serta eksplorasi di antaranya pada:

- a). Inovasi boneka wayang dengan merubah ukuran boneka yang pernah ada, pada umumnya ukuran boneka wayang golek pada bagian kepala berukuran lingkaran 27 cm, tinggi boneka wayang 35 sampai dengan 37 cm, dan panjang tanganya 15 sampai dengan 17 cm. Peneliti merubah

ukuran boneka menjadi; pada bagian kepala berukuran garis lingkaran 35 sampai dengan 37 cm, tinggi boneka wayang menjadi 70 sampai dengan 75 cm, dan panjang tangannya 36 cm. Di samping itu, peneliti juga tetap memanfaatkan ukuran boneka yang pernah ada.

- b). Inovasi dengan merubah atau mengembangkan model busana boneka. Boneka wayang golek pada umumnya di bagian kepala menggunakan asesoris seperti *jamang*, *sumping*, *makutha*, *nyamat* yang langsung dipahat pada kayu kepala boneka, tetapi peneliti merubah dengan memasang asesoris bagian kepala dengan ditempel menggunakan bahan dari kulit atau kulit tiruan, kain yang ditambah dengan payet, benang emas, dan manik-manik. Sedangkan pada bagian kain panjangnya menghindari dari bahan batik.
- c). Inovasi dengan merubah atau mengembangkan model asesoris pada kepala boneka. Bagian kepala boneka wayang golek pada umumnya mengacu pada busana wayang orang, tetapi peneliti mengembangkan dengan mengacu serta mengembangkan dari busana kethoprak.
- d). Inovasi dengan mengganti bahan baku boneka. Kepala boneka wayang dibuat dengan menggunakan kayu yang bersifat ulet akan tetapi lunak dan tidak mudah retak atau pecah seperti kayu kemiri, kayu waru, kayu jaranan. Peneliti merubah dengan menggunakan kayu albasia dengan pertimbangan kayu tersebut lebih cepat besar, dapat tumbuh dimanapun, ulet serta lunak, dan tahan akan hama kayu, serta dibudidayakan secara besar.

Untuk membuat badan boneka wayang pada umumnya menggunakan kayu kenanga, pada karya ini Peneliti mengubah dengan menggunakan bahan kertas bekas pembungkus semen, dan kertas koran bekas. Digunakan bahan tersebut dengan pertimbangan lebih ringan, serta memanfaatkan barang-barang bekas dengan tujuan mengurangi limbah sampah. Sedangkan pada tangan bagian bawah menggunakan bahan kayu, dan pada bagian lengan atas menggunakan bahan kain perca dan dakron.

- e). Mengganti bahan boneka yang digunakan untuk membuat boneka hewan. Boneka wayang yang berujud hewan pada Wayang Golek *Menak* Sentolo menggunakan bahan kayu, atau kulit. Peneliti mengubah dengan menggunakan bahan sterofom bekas, dan kertas bekas pembungkus semen.
- f). Membuat desain baru busana boneka wayang yang mengacu pada busana Wayang Potehi, *Ketoprak*, dan busana Wayang Wacana Winardi tetapi pada kelengkapan busana pada kepala wayang dirancang dengan tempelan yang disesuaikan dengan karakter tokoh. Peneliti merancang busana boneka wayang agar mampu menunjukkan karakter tokoh yang sesuai dengan kedudukan tokoh, usia, serta sifat tokoh pada pilihan cerita. Bahan busana yang digunakan adalah kain, kulit, perhiasan, dan asesoris paiyet yang dirancang mampu menampilkan keindahan yang sesuai dengan karakter boneka. Di samping itu, dibuat asesoris-asesoris pendukung busana seperti gelang, kalung, subang, anting, dan lain sebagainya yang disesuaikan dengan kedudukan, karakter, usia, serta sifat tokoh. Asesoris dan busana yang pernah ada dijadikan sebagai acuan pertimbangan pada karya Wayang Boneka.
- g). Inovasi juga dilakukan pada penggunaan bahasa. Pertunjukan wayang golek pada umumnya menggunakan bahasa Jawa, sedangkan sajian Wayang Boneka memilih Bahasa Indonesia sebagai bahasa ungkap. Hal ini dipilih dengan maksud agar dapat dinikmati oleh masyarakat Indonesia pada umumnya, walaupun tidak menutup kemungkinan bahwa tidak semua penonton lebih senang dengan pilihan bahasa yang dipergunakan. Untuk itu gaya bahasa yang akan dipilih dengan menggunakan bahasa yang biasa dipergunakan dalam naskah-naskah pertunjukan teater Indonesia pada umumnya.
- h). Dalang diubah menjadi penggerak boneka, setiap tokoh boneka wayang akan dimainkan oleh satu dalang, atau dua tokoh satu dalang tergantung pada suasana adegan yang dibutuhkan, sedangkan dialog



serta narasi akan dilakukan oleh pengisi suara yang terdiri dari beberapa orang sesuai dengan kebutuhan tokoh yang ditampilkan.

- i). Unsur musik juga merupakan bagian yang sangat penting di dalam membentuk bangunan pertunjukan secara keseluruhan. Untuk keperluan karya ini Peneliti mencoba menggunakan iringan musik yang berpijak pada musik tradisi Nusantara, yaitu menggunakan instrumen tradisi yang ada di Nusantara ini yang dikolaborasikan dengan gamelan Jawa. Akan tetapi, instrumen yang dipilih benar-benar diperhitungkan dengan minimal pengarawit yang hanya akan menggunakan maksimal duabelas orang pengrawit.
- j). Tata cahaya pada umumnya pertunjukan wayang golek menggunakan lampu yang tidak berubah letak dan posisinya karena panggung tidak bergerak, akan tetapi pada pertunjukan wayang boneka bersumber cerita *Serat Menak* akan menggunakan lampu panggung yang berkekuatan 5000 watt dengan beberapa *spot laigh* yang akan memberikan pencahayaan sesuai dengan suasana adegan yang ditampilkan.



Gambar 13 . Umarmaya Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 14. Umarmaya Boneka Wayang Inovasi Besar dengan teknik tangan  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)



Gambar 15. Jayengrana Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 16. Raja Yahman Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 17. Patih Bestak Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)





Gambar 18. Samtanus Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 19. Jobin Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)





Gambar 20. Tamtanus Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 21. Dewi Sirtuptumpilaelly Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik  
gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 22. Model Prajurit Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 23. Bladhu Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 24. Prajurit Cina I Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 25. Prajurit Cina 2 Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)





Gambar 26. Prajurit Cina 3 Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 27. Maktal Boneka Wayang Inovasi Besar  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2015)





Gambar 28. Maktal Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



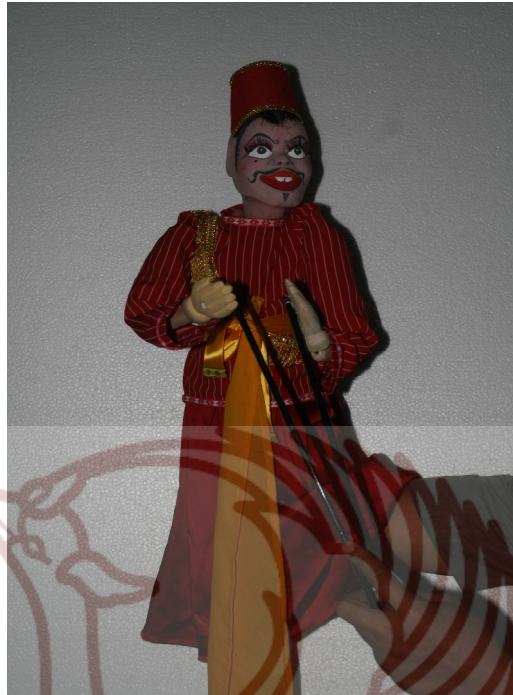
Gambar 29. Dewi Adaninggar Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 30. Dewi Adaninggar Boneka Wayang Inovasi Besar  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2015)



Gambar 31. Jiweng Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 32. Jiweng Boneka Wayang Inovasi Besar  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)

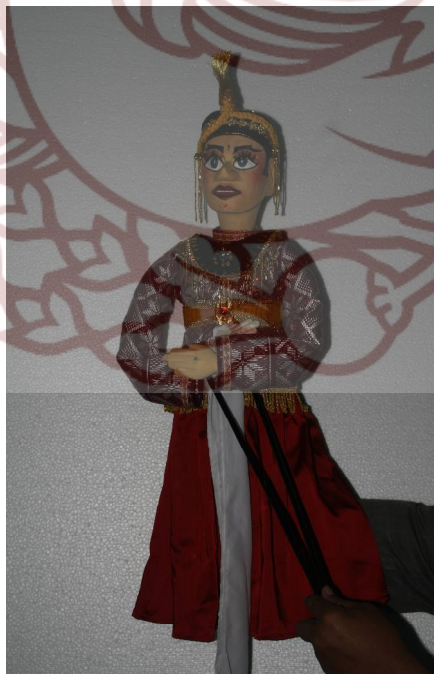


Gambar 33. Jiweng Boneka Wayang Inovasi Besar  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)





Gambar 34. Jiweng Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 35. Raden Abdulah Boneka Wayang Inovasi Besar  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)

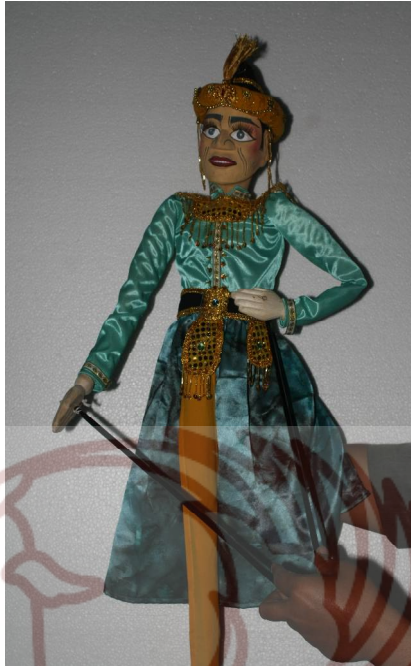




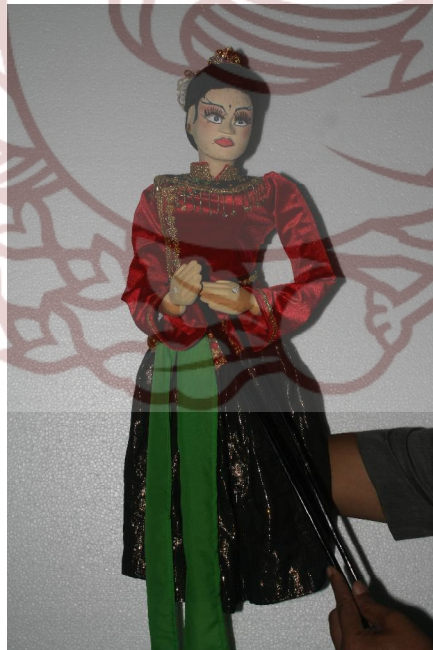
Gambar 36. Prabu Kelanjajali Boneka Wayang Inovasi Besar  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)



Gambar 37. Kelanjilin Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 38. Adipati Abdul Muntholib Boneka Wayang Inovasi Besar  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)



Gambar 39. Dewi Kelaswara Boneka Wayang Inovasi Besar  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)



Gambar 40. Kelaswara Boneka Wayang Inovasi Kecil dengan teknik gapit  
(Dokumentasi foto Kusnanta Riwus G, 2018)



Gambar 41. Patih Tambi Jumiril Boneka Wayang Inovasi Besar  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)



Gambar 42. Kuda Inovasi dengan bahan utama sterofoam bekas  
(dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)



**D. Deskripsi Sajian Pertunjukan Wayang Boneka  
Di Atas Langit Masih Ada Langit**

**Adegan Satu**

Pada saat lampu panggung mulai menyala terlihat gundukan-gundukan yang tertutup kain seluas panggung hingga seolah-olah seperti padang gurun yang luas. Tampil di sudut ruang Adipati Abdul Muntholib yang sedang merenung.

MASBAN : Duh Gusti pencipta alam beserta isinya, mulai terbit dan tenggelamnya mentari di ufuk barat, hingga muncul kembali di merahnya langit merah, aku tak pernah tahu apa rahasiamu yang akan engkau lakukan. Semua engkau rahasiakan tak pernah ada manusia yang tahu akan rahasiamu. Duh Gusti titah apa yang hendak engkau lakukan untuk hari nanti aku hanya pasrah sumarah pada kehendakmu.

DARUDIMAN : Kakang Prabu...engkau adalah seorang raja yang mempunyai rakyat, tentunya banyak rakyat yang ikut melindungi, dan membantu kita. Percayalah semua akan terjadi dengan kehendak yang Maha Agung. Sebenarnya apalagi yang engkau risaukan.

MASBAN : Aku bingung memikirkan anakku Maktal, yang sangat sombong, dan keras hati.

DARUDIMAN : Kakang...ini adalah ujian bagi kakang prabu, tetapi aku sangat percaya bahwa pada saatnya nanti Sang Pencipta akan menentukan hal terbaik bagi ananda Maktal.

MASBAN : Iya yayi aku percaya, tetapi aku ingin segera hal ini dilakukan oleh Sang Pencipta.

DARUDIMAN : Kakang kita hanya bisa memohon, terkabul atau tidaknya adalah ketentuan yang menciptakan bumi ini dengan segala isinya. Percayalah bahwa yang ditentukan oleh Sang Maha kholik adalah yang terbaik untuk kita.

MASBAN : Iya yayi semoga demikian.

Adegan dilanjutkan dengan perjalanan Abdulah memimpin prajurit membawa upeti yang akan diserahkan ke negeri Yahman. Arak-arakan itu membawa harta benda dengan kendaraan unta, kuda gerobak dan lain sebagainya.



Gambar 43. Adegan Maktal dengan anak buahnya  
(foto dokumentasi Budi Santosa, 2018)

#### NARASI

Di seberang sana, Harya Maktal, putra raja Ngalabani, adalah manusia yang bersumpah akan menghabiskan setiap manusia yang tidak dapat mengalahkannya di seluruh dunia. Ia beranggapan bahwa dirinya paling sakti di dunia. Maktal putra seorang raja yang memimpin perampok, kesaktiannya tak terkalahkan telah banyak manusia yang menjadi korban, nyawa direnggut, harta benda direbut, bahkan telah terpenggal beratus-ratus kepala manusia, bertumpuk-tumpuk harta, perjalanan hidupnya seakan hanya menapaki babut darah dan tangga jenasah.

MAKTAL : Hoooi..para manusia...dihadapan Maktal, kalian hanya akan menghadapi malaikat maut. Dunia tak akan berhenti berputar, dengan kematianmu...kelahiran kalian ke dunia ini, hanya untuk menghadapi ajal di tangan Maktal. Lawanlah aku...putra raja Ngalabani.

#### Adegan Dua

Perjalanan barisan dari Mekah pimpinan Raden Abdullah yang akan menyerahkan upeti ke Yahman,

Barisan dari mekah itu dihadang oleh Raden Maktal dan anak-buahnya.

MAKTAL : Berhenti. Hendak kemana kau semua ini?. Dan siapa kau berani lewat tempat ini? Apakah kau belum tahu siapa penguasa tempat ini?

ABDULAH : Aku putra Mekah, namaku Abdullah.

MAKTAL : Hah...putra Mekah...apa yang kau bawa dengan barisan sebanyak ini.

ABDULAH : Aku membawa upeti yang akan kuserahkan ke Yahman. Karena Mekah dianggap saebagai jajahan Yahman.

MAKTAL : Bagus...upeti yang kau bawa lebih baik ditinggal di sini, kecuali kalau kau mampu mengalahkanku. Kau boleh melanjutkan perjalanan, bahkan upetimu aku tambah dengan kekayaanku.

ABDULAH : Maaf...aku tidak membutuhkan hartamu, cukup harta-harta yang aku bawa ini yang akan aku serahkan ke Yahman.

MAKTAL : Bukan itu masalahnya...yang penting kau harus dapat mengalahkanku, atau malah aku yang akan membunuhmu. Siapa saja yang lewat daerah kekuasaanku ini harus mampu mengalahkan aku.

ABDULAH : Sebenarnya aku tidak menyukai permusuhan.

MAKTAL : Hai jangan jadi pengacut...tidak suka permusuhan atau takut dengan aku?

ABDULAH : Maaf tidak ada yang aku takuti kecuali yang menciptakan dunia ini.

MAKTAL : Bagus...lawanlah aku. Kita ikrarkan perang ini.

ABDULAH : Baiklah...apa kehendakmu akan aku turuti, bersiaplah.

MAKTAL : Ha ha ha ha...kaulah yang akan menjadi korbanku yang kesekian kali.

Perang terjadi antara kubu Abdullah dan Maktal, dan diakhiri dengan kemenangan Maktal. Abdullah beserta para prajurit dari Mekah melarikan diri untuk mencari keselamatannya masing-masing.

### A. Adegan Tiga

Kidungan Jiweng dan Bladhu.

JIWENG : Dari Sabang sampai Meraoke kita semua keluarga.

BLADHU : Satu pemerintahan Pancasila sebagai dasar kita

JIWENG : Saudaraku mari kita semua bersatu

BLADHU : Pohon pisang berbuah labu, nonton wayang disayang babu.

JIWENG : Dari mana datangnya lintah, dari sawah turun ke kali,

BLADHU : Dari mana datangnya cinta, dari mata turun ke hati.

JIWENG : Ini hari hari apa dik,

BLADHU : Ini hari hari Sabtu,

JIWENG : hari sabtu ada apa.

BLADHU : hari Sabtu ada tontonan,

JIWENG : tontonannya brupa apa dik,

BLADHU : Tontonannya Wayang kayu,

JIWENG : Wayang kayu dari mana

BLADHU : Dari sawah turun ke kali,

JIWENG : Turun ke kali ada apa

BLADHU : Turun ke kali ada ikan teri.

JIWENG : Ikan teri datangnya dari mana

BLADHU : Dari sawah turun ke kali.

Dialog

JIWENG : Assalamualaikum Warohmaturohiwabarokatu.

BLADHU : Assalamualaikum Warohmaturohiwabarokatu. Senangnya malam ini, masih dikaruniai sehat, Jiweng. Ini gedung teater Jiweng ?



JIWENG : Jelas iya gitu kok, mbok jangan katrok-katrok, gedung yang seperti ini namanya gedung teater, mau masuk ke sini tadi sudah ada petunjuknya

BLADHU : Oh hiya, ya. Maklum Jiweng, anak muda kan belum berpengalaman, dikatakan seperti anak bawang, masih ingusan gitu loh. Ini gedung teater Jiweng.

JIWENG : Hiya, hiya waaaaah. Kan sudah diberi tahu kan, masih nanya lagi..

BLADHU : Aku inikan tanya jangan sampai keliru, anak muda kan mudah salah, belum pengalaman, biar tidak memalukan gitu loh.

JIWENG : Ha a, ini gedung teater, wah senang ya tadi masuk sini, eh aku tadi kliru mau kencing masuk di kamar wanita.

BLADHU : Na itu yang saya maksud, memalukan ta. Makanya tanya dong. Ini gedung teater kan?.

JIWENG : Hiya-hiya wahjan,hiiiiiii anak ini tak krawus, kok katrok amat sih.

BLADHU : Ya jangan marah ta, sabar sedikit kenapa sih, sama anak muda harus sabar, anak muda kan masih perlu dididik dengan sabar, mungkin lupa kan perlu bimbingan.

JIWENG : Lupa kok terus-terusan ya hati ini anyel, ndongkol, njetung.

BLADHU : Ya jangan anyel ta, jangan mudah anyel, jangan mudah membentak. Nanti kalau memuncak bisa-bisa jadi setruk.

JIWENG : Awas kalau tanya lagi. Gini aja dari pada aku anyel. Nyanyi ajalah.

BLADHU : Nyanyi...oke lagunya apa? Yang slow, apa yang rokc, keroncong, lagu kenangan silahkan pilih. Ini gedung teater Jiweng.

JIWENG : Tau...

BLADHU : Lhoooo iya kalau tahu gedung apa? Gedung teater apa bukan ?

JIWENG : Hiiiiiii huaaaaa.

BLADHU : Wooooo kena setruk, tak sukurin

Umarmaya muncul dengan tiba-tiba

UMARMAYA : He kok bising sih, di dalam sedang pelajaran. Tidak ikut belajar malah bikin brisik.

BLADHU : Lo la raden kok tidak belajar, kok malah ke sini.

UMARMAYA : Karena aku mendengar kau berisik, maka aku terganggu....mari kita nyanyi lagi.

JIWENG : Lhoooo kok.

UMARMAYA : Kan ini perpisahan, kita sudah akan meninggalkan pondok ini, Amir telah diuji dan telah lulus.

BLADHU : Emangnya raden juga sudah lulus.

UMARMAYA : Belum.

JIWENG : Loooo kok mau ikut pulang

UMARMAYA : Aku sudah tidak tahan lagi disini

BLADHU : Woooo begitu, ya sudah mangga mawon. He he he sekolah belum lulus kok mau pulang

JIWENG : Apa ndara Umarmaya ikut sekolah, lawong yang berguru pada Kyai Abdulsukur hanya ndara Amir, ndara Umar tidak pernah ikut pelajaran, di sini hanya manciing melulu.

UMARMAYA : Siapa yang bilang kalau aku tidak pernah ikut pelajaran...sini

JIWENG : He ehe he...saya sini saja kok, enak di sini

UMARMAYA : Sini...

JIWENG : Makasih den sini saja (*perut Jiweng dilempar batu*) hiiieggg

BLADHU : Lawong disuruh kesana mau diberi hadiah kok tidak mau

JIWENG : Saya sudah tahu hadiahnya ya ini, jadi sana sama sini rasanya sama, hiiiiieeg

BLADHU : Makanya bicara harus hati-hati

AMIR AMBYAH : (*tak tampak*) Kakang Umar, ayo kakang segera kita tinggalkan pondok ini, kita kembali ke Mekah.

UMARMAYA : Baik adi aku segera mengikuti. Ayo kita pulang, ayo kita pulang, pulang senang hatiku riang (*dinyanyikan sambil memukul-mukul kepala Bladhu*)

AMIR AMBYAH : Kakang Umarmaya.

UMARMAYA : Ya adikku. Yai Amir berangkat dulu aku segera menyusulmu. Ayo kita pulang, ayo kita pulang, pulang senang hatiku riang (*dinyanyikan sambil memukul-mukul kepala Bladhu*)

AMIR AMBYAH : Bladhu.

BLADHU : Hamba den, ada yang bisa aku bantu.

JIWENG : Kok kayak petugas pelayanan, ada yang bisa aku bantu

AMIR AMBYAH : Ayo Bladhu kita segera pulang

BLADHU : Baik den, perintah tuan akan segera aku laksanakan. Ayo kita pulang, ayo kita pulang, pulang senang hatiku riang (*dinyanyikan sambil memukul-mukul kepala Jiweng*)

#### B. Adegan Empat

Maktal sedang merampok orang-orang yang lewat.

MAKTAL : Hoooi..para manusia...dihadapan Maktal, kalian hanya akan menghadapi malaikat maut. Dunia tak akan berhenti berputar, dengan kematianmu...kelahiran kalian ke dunia ini, hanya untuk menghadapi ajal di tangan Maktal. Lawanlah aku...putra raja Ngalabani. Heiii sedang apa kau di sini

UMARMAYA : Aku sedang menyaksikan para manusia yang terbantai, berkelahi denganmu dan kau rampas hartanya. Benarkah kau putra raja Ngalabani

MAKTAL : Ya...akulah putra raja Ngalabani Maktal namaku. Siapa kau anak hitam.

UMARMAYA : Kali ini kumaafkan kau menghinaku. Aku Umarmaya, putra Patih Tambijumiril dari Mekah, mengapa kau anak raja berbuat terkutuk?

MAKTAL : Umarmaya.. kau ingin tahu mengapa aku melakukan ini semua? Ayahku seorang raja, kekayaanku melimpah, tetapi aku muak dengan semua ini karena tidak ada orang yang melebihiku.

UMARMAYA : Sombong...dan kau tak pernah mendapat apa yang sebenarnya kau cari bukan?

MAKTAL : Haaaaa... benar dan akulah orang tersakti di seluruh dunia. Maka aku bersumpah siapapun yang dapat mengalahkan aku, semua milikku akan aku serahkan hingga nyawaku sekalian.

UMARMAYA : Tapi tunggulah ajalmu, setinggi langitpun masih ada yang lebih tinggi. Sumpah yang terbentuk dari kesombongan, akan berubah menjadi kutukan. Sumpahmu akan menjadi kenyataan, dan kau akan tunduk hingga ragamu berpisah dengan nyawamu.

MAKTAL : Haaaa...Umarmaya, tak kusangka kau begitu pandai bicara. Mana mungkin bisa terjadi, aku sudah menunggu bertahun-tahun, satu tahun itu perjalanan yang panjang.

UMARMAYA : Kalau kau mampu mengalahkan orang yang krempeng itu, mungkin kau baru bolehewartakan ke seluruh penjuru dunia bahwa kau orang tak terkalahkan.

MAKTAL : Baik...mana orangnya, bersamamu mengeroyok akupun tak akan gentar.

UMARMAYA : Buktikan kesombonganmu.



Maktal bertanding melawan Amir Ambah, dan diakhiri dengan kemenangan Amir Ambyah.

Narasi

Tujuh jam lamanya mereka berlaga, mengadu kesaktian, menguji kecakapan. Disaksikan oleh prajurit Mekah dan pengikut Raden Maktal. Bahkan kerajaan-kerajaan terdekat yang mendengar berita itu menyempatkan diri untuk menyaksikan. Kini tinggal mereka menuntaskan kemampuan akhirnya.

MAKTAL : Kalau begini terus tak akan ada yang terkalahkan, sekarang kumpulkan segala ajianmu.

AMIR AMBYAH : Aku tidak menginginkan diantara kita ada yang mati, karena masih banyak tanggung jawab sebagai manusia untuk berbakti kepada dunia ini.

MAKTAL : Lalu apa maumu. Kau tak akan mampu menagalahkan aku.

AMIR AMBYAH : Siapa yang mampu mengangkat tubuh dengan satu tangan itulah yang menang

MAKTAL : Ha ha ha ha...bagus. siapa yang mengangkat lebih dulu

AMIR AMBYAH : Angkatlah aku lebih dulu

Maktal tidak mampu mengangkat Amir, hampir kakinya terhunjam di tanah karena kekuatan yang tidak mampu mengangkat. Dan dengan mudah Amir mengangkat Maktal tinggi akan dihempaskan ke tanah tetapi Maktal mengakui kekalahannya dan memohon maaf.

MAKTAL : Raden. Tekadku hanya ingin menjunjung keluhuran kesatria, sebagai kesatria besar yang ingin mengambil hartanya yang telah aku rampas. Agar tertebus dengan kesaktian, agar tidak meremehkan derajat sebagai kesatria Mekah.

AMIR AMBYAH : Maktal, baiklah kalau memang harus demikian. Sekarang apa kehendakmu aku turuti.

MAKTAL : Raden. Aku mohon ampun, hidup dan matiku aku serahkan kepada raden, bahkan seluruh harta beserta kerajaan Ngalabani aku serahkan, sebagai tebusan atas kekhilapanku.

Amir AMIR AMBYAH : Maktal... tidak percuma kau menjadi putra raja Ngalabani, kesaktianmu memang luar biasa.

MAKTAL : Tetapi tidak seberapa dibandingkan dengan kesaktian Raden Amir. Raden sekali lagi aku memohon untuk sudi menerima hamba sebagai kawula Mekah.

AMIR AMBYAH : Baiklah...

MAKTAL : Ampun raden, aku memang mencari siapa yang mampu mengungguli aku. Untuk saya angkat sebagai junjungan paduka. Jadikanlah hamba abdi yang bagai lumpur yang melekat di terompah raden.

Maktal diturunkan dari tangan Amir, Mktal kemudian bersimpuh dan menyembah merasa kalah.

AMIR AMBYAH : Aku mengerti niat baikmu, Maktal...akupun senang ada orang yang mau mengajakku bermain-main seperti ini.

MAKTAL : Ampun raaden, limpahkanlah maaf pada hamba yang bodoh dan hina ini.

AMIR AMBYAH : Sudahlah...kini kau aku akui sebagai adikku, dan untuk sementara uruslah harata-harta rampasanmu untuk dikembalikan kepada yang berhak, kembalikan kepada yang punya.

### **Narator**

Umarmaya dan Amir beserta para pengikutnya berjalan kembali, mereka mengajarkan Agama Ibrahim, meniadakan pemujaan berhala. Dan yang tidak mau meninggalkan pemujaan berhala disadarkannya, hingga banyak negara-negara yang mengikuti perjuangan Amir Ambyah dan Umarmaya, Yunan, Ngerum, Yahman, Parangakik, Kelan, Ngalabani, Kohkarib telah mengikuti Agama Ibrahim. Kemasyuran Amir Ambyah yang bergelar Wong Agung Jayengrana merambah ke negeri-negeri seberang

Selesai

## E. LUARAN HASIL

Perjalanan proses penelitian juga menghasilkan hasil tambahan yang mendukung kegiatan Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni di antaranya adalah;

1. Pertunjukan yang ditampilkan pada perhelatan Hari Wayang Dunia yang ditampilkan pada tanggal 6 Nopember 2018 dengan konsep pertunjukan wayang boneka dengan dalang Kusnanta Riwus Ginanjar dengan melibatkan anak-anak Sanggar Seni Kemasan Surakarta.
2. 4 buah Surat Pencatatan Ciptaan, jenis Ciptaan Pewayangan dengan Judul Ciptaan;
  - a. Dewi Adaninggar
  - b. Kuda
  - c. Kelanjajali, dan
  - d. Abdulmuntholib
3. Ikut serta dalam kegiatan Ritech Expo di Pangkalpinang
4. Summit Jurnal terakreditasi PANGGUNG dengan “Wayang Golek Ringan Pemanfaatan Limbah Sebagai Pengembangan Boneka Wayang Golek” dengan bukti tanda terima naskah No.025/I/2018
5. Proseding Seminar Nasional
6. Menjadi Sutradara dalam pertunjukan Wayang Boneka pada tanggal 6 Nopember 2018 di Teater Besar ISI Surakarta dalam kegiatan Hari Wayang Dunia ke IV.

## **BAB VI PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya penyusun berharap setelah dapat berkarya dengan ujud Wayang Boneka, dalam rangka revitalisasi dan inovasi Wayang Golek *Menak* Sentolo, maka karya sebagai bentuk kegiatan penciptaan penelitian dan penyajian ini kiranya perlu ditindak lanjuti. Dengan harapan dapat ikut serta untuk ikut melestarikan karya leluhur dengan bentuk yang lain walaupun tetap memperhitungkan karya-karya yang telah ada. Di samping itu, karya Wayang Boneka mampu menjadi salah satu cara untuk menghambat bentuk-bentuk kesenian yang masuk di negara ini. Setidaknya lewat karya Wayang Boneka ini anak-anak remaja mempunyai jenis pertunjukan pilihan lain. Harapan peneliti sajian pertunjukan Wayang Boneka yang disampaikan secara rutin kepada anak remaja akan membentuk respon positif, sehingga mampu ikut memberikan sumbangan pendidikan moral kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa.

Wayang golek *Menak* muncul kembali di Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta tahun 1950-an dipelopori oleh Ki Widiprayitna hingga pertengahan tahun 1970-an. Ketrampilan menampilkan *sabet* menjadi salah satu penentu keberhasilan Ki Widiprayitna. Di samping itu, juga karena terbantu oleh media elektronik khususnya Radio Republik Indonesia Stasiun Yogyakarta yang secara periodik ikut menyiarkan pertunjukan wayang golek dengan dalang Ki Widiprayitna dari Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta. Pada saat itu stasiun radio amatir belum sebanyak sekarang sehingga Radio Republik Indonesia menjadi salah satu penyebar informasi yang penting.

Sejak tahun 1980, pertunjukan Wayang Golek *Menak* Sentolo, Kulon Progo Yogyakarta menjadi pertunjukan wayang langka walaupun jejak Wayang Golek *Menak* diteruskan oleh generasi penerusnya seperti Sukarno putra Widiprayitna di Sentolo, dan Sudarminta kerabat Widiprayitna di Sleman, serta Amat Jaelani Suparman seorang pengrawit yang selalu ikut mengiringi apabila Widiprayitna mendalang.

Pada masa sekarang kondisi pertunjukan Wayang Golek *Menak* khususnya di Yogyakarta sangat memprihatinkan, oleh karena itu diperlukan langkah-langkah nyata sebagai usaha pengembangannya. Pengembangan yang dimungkinkan menyangkut segala bidang, boneka wayang, struktur cerita, bahasa, iringan, bentuk pertunjukannya, dan juga tidak kalah pentingnya adalah pengenalan pertunjukan wayang golek kepada generasi muda.



Perlu pemikiran untuk menemukan langkah-langkah yang mampu memancing kreativitas para dalang penerus pertunjukan Wayang Golek *Menak*, dengan menggalang persatuan penerus pertunjukan Wayang Golek untuk memperluas wawasan tentang pertunjukan Wayang Golek.

Mempublikasikan hasil karya pertunjukan Wayang Golek inovatif dengan memanfaatkan berbagai media yang tersedia, dan melibatkan pakar seni yang mampu memberikan sumbang saran tentang pengembangan Wayang Golek, lebih khususnya Wayang Golek *Menak*.

Menggalang kerja terus menerus untuk menciptakan karya baru yang tetap memperhitungkan estetika pertunjukan wayang golek sesuai dengan konsep-konsep seni pertunjukan Jawa hingga para penikmat tersentuh dan merasakan untuk *melu handarbeni, suthik lamun kelangan*. Dengan demikian akan banyak para pecinta yang akan memperdalam pengetahuan tentang Wayang Golek *Menak* yang pernah ada.

## **B. Saran**

Wayang Boneka Berbasis Wayang Golek *Menak* ini bukan satu-satunya usaha untuk menghidupkan wayang golek *menak* di Sentolo yang kini sudah menjadi pertunjukan wayang langka. Akan tetapi yang dilakukan oleh peneliti hanyalah salah satu usaha untuk memunculkan kembali pertunjukan wayang golek *menak* dengan nuansa baru, walaupun tidak semuanya merupakan barang baru. Barang lama masih dapat dirasakan walaupun dengan wujud yang baru.

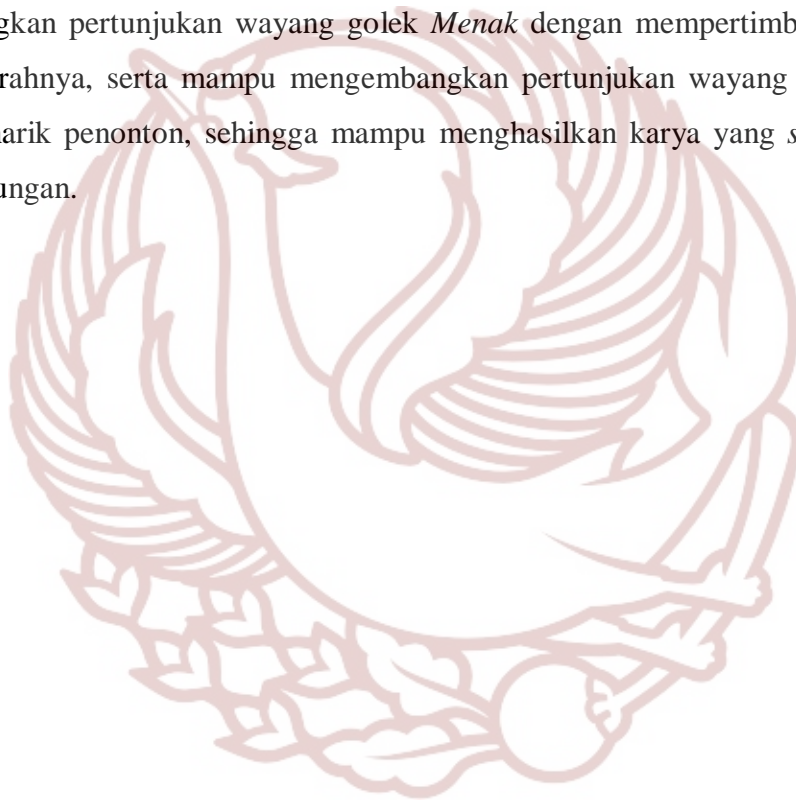
Hasil dari pengamatan para tokoh pertunjukan wayang golek *Menak* perlu untuk dikaji serta ditindak lanjuti agar pertunjukan wayang golek *Menak* tetap ada, dan tidak menjadi pertunjukan langka, akan tetapi tetap mampu mengikuti arus zaman dalam suasana apapun.

Kiranya juga perlu dukungan pemerintah yang melibatkan para kreator di bidang pertunjukan wayang golek *Menak* untuk berupaya menjadikan pertunjukan wayang golek *Menak* mengalami perkembangan ke depan yang mampu menjadi ikon pertunjukan wayang tradisi terus menerus hidup dan berkembang.

Memohon kerelaan kepada para dalang pertunjukan wayang golek *Menak* pendahulu atas kerelaannya untuk mengembangkan pertunjukan wayang golek *menak* yang mampu mengikuti arus zaman sehingga pertunjukan wayang golek *Menak* tetap ada walaupun wujud dari pertunjukan sudah sama sekali berbeda dengan pertunjukan wayang golek *Menak* sebelumnya.

Dukungan dari generasi muda dalang pertunjukan wayang golek *Menak* juga sangat dibutuhkan, karena apabila para generasi tua sudah tidak mampu lagi untuk bertindak dan berpikir tak mungkin akan menghasilkan sesuatu. Untuk itulah, pengkarya mengajak kepada siapapun pecinta pertunjukan wayang golek untuk menghasilkan sesuatu tanpa memandang keberhasilan yang kita peroleh, akan tetapi kita berbuat semaksimal mungkin untuk ikut mengembangkan pertunjukan wayang golek *Menak* agar selamanya masih tetap ada, dan selamanya masih tetap eksis dalam menambah khasanah seni pedalangan Nusantara.

Kiranya juga perlu dipikirkan untuk mengembangkan wayang golek *Menak* dengan mempertimbangkan aspek ekonomi, serta aspek pertunjukan, maksudnya adalah mengembangkan pertunjukan wayang golek *Menak* dengan mempertimbangkan biaya yang semurah-murahnya, serta mampu mengembangkan pertunjukan wayang golek *Menak* yang mampu menarik penonton, sehingga mampu menghasilkan karya yang *sae tur mirah*, dan ramah lingkungan.



## DAFTAR ACUAN

### a. Daftar Pustaka

- Adler, Peter dan Patricia A. Adler, 1994, "Observational Techniques" dalam Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln (ed), *Handbook of Qualitative Research*, London-New Delhi: Sage Publication.
- Albertus Rusputranto Ponco Anggoro. 2007, "TOR Festival Tradisi Kelisanan Masyarakat Surakarta", Surakarta.
- Brandon, James R, 2003, *Jejak-jejak Seni Pertunjukan di Asia Tenggara*, Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional (P4ST) Universitas Pendidikan Indonesia.
- Danandjaja, James, 1990, *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*, Jakarta: Pustaka Utama Graffiti.
- Darusuprpto dan Haryana Harjawiyana, 1987, "Perwatakan Tokoh-tokoh Serat Menak" dalam *Sarasehan Perwatakan Tokoh-tokoh Serat Menak-Wayang Golek Menak-Tari Golek Menak* (29—30 Desember 1987). Jakarta: Yayasan Guntur Madu.
- Dewanto Sukistono, 2013, *Wayang Golek Menak Yogyakarta Bentuk Dan Struktur Pertunjukannya*. Disertasi Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Harpawati Tatik Dkk. 2008. *Transformasi Serat Menak dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak*. Pusat Penelitian ISI Surakarta.
- Hastanto, Sri. 2002. "Peran Serta Masyarakat Dalam Indiginasi Budaya Indonesia" dalam *Mistisisme Seni dalam Masyarakat Disampaikan dalam serial; Seminar International Seni Pertunjukan Indonesia seri II 2003-2004 dan 21 Desember 2002 di Gedung Teater Kecil Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta*. Surakarta: STSI
- Hazim Amir. 1997, "Nilai-nilai Etis dalam Wayang", Penerbit Pustaka Sinar Harapan, Jakarta.
- Hazue, G.A.J., dan Mangkoedimejo, R.M., 1979, *Kawruh Asalipun Ringgit Sarta Gegepokanipun Kaliyan Agami ing Yahman Kina*, Terjemahan. Sumarsana, Alih Aksara. Hardjana HP, Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah.
- Kuwata, 2004. "Pertunjukan Wayang Kulit Di Jateng Suatu Alternative Pembaharuan, Sebuah Studi Kasus" dalam *Dewaruci Jurnal pengkajian dan penciptaan seni vol 2 no 2 April*. PPS STSI Surakarta
- Lindsay, Jeniffer, 1991, *Klasik, Kitsh, Kontemporer: Studi Tentang Seni Pertunjukan Jawa*, Terjemahan Nin Bakdi Sumanto, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Long, Roger, 1982, *Javanese Shadow Theatre: Movement and Characterization in Ngayogyakarta Wayang Kulit*. Michigan: UMI Research Press.
- Mawardi, Raditya, 1985, "Wayang Thengul Menak" dalam *Gatra* No. 8 hal 38-39.

- Murdiyati, Y., 1984, "Ki Widiprayitna: Tokoh dan Dalang Wayang Golek Gaya Yogyakarta". *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Murgiyanto, Sal, 1998, "Mengenal Kajian Pertunjukan", dalam *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*, Pudientia MPSS (ed), Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan ATL.
- Mrázek, Jan (ed), 2003, *Puppet Theatre in Contemporary Indonesia: New Approach to Performance Events*. USA: University of Michigan.
- Paker, H. DeWitt, 1980, *Dasar-dasar Estetik*. Terjemahan. Humardani. Surakarta: Sub Proyek ASKI Proyek Pengembangan IKI.
- Poerwadarminta, W.J.S., 1939, *Baoesastra Djawa*, Batavia: B.Uitgevers-Maatschappij N.V. Groningen.
- Pigeaud, Th.g.Th., 1950, "The Romance of Amir Hamza in Java", dalam *Bingkisan Budi*, Himpunan karangan persembahkan kepada Dr. Philippus Samuel van Ronkel oleh para kawan dan murid pada hari ulang tahunnya ke-80, 1 Agustus 1950. Leiden: A.W Sijthoff's Uitgeversmaatschappij N.V.
- Program Doktor (S3) Penciptaan Dan Pengkajian Seni. 2013, PANDUAN TEKNIS MENULIS DISERTASI UNTUK PENCIPTAAN SENI. Surakarta: STSI Pres.
- Riantiarno, N. 2003, *Menyentuh TEATER Tanya Jawab Seputar Teater Kita*. Jakarta: MU:3 Books
- Setiodarmoko, W, 1988, "Wayang Golek Kebumen", dalam *Gatra*, No. 17 Hal. 14—18.
- Soedarsono, RM, 1980, *Beberapa Faktor Penyebab Kemunduran Wayang Wong Gaya Yogyakarta: Suatu Pengamatan Dari Segi Estetika Tari*, Yogyakarta: Sub/Bagian Proyek ASTI.
- Soedarsono, RM., Soetarno, I Made Bandem, Atik Supandi., tt, "Teater Boneka Tradisional", dalam *Indonesia Indah (Buku ke-5)*. Jakarta: Yayasan Harapan Kita-BP3 Taman Mini Indonesia Indah.
- Soetarno, 1990, "Wayang Golek Jawa", *Laporan Penelitian*. Surakarta: STSI.
- Siyenaga, Joan, 1999, "The Traitor Jobin, A Wayang Golek Performance from Central Java Performed By Ki Sindu Jotaryono", Jakarta: The Lontar Foundation,
- Sriyono, Sisparjo, 1982, "Kehidupan Wayang Golek Menak di Pulau Jawa", dalam *Kawit*, No. II-III:33 Hal. 32.
- Tabrani Primadi. 2000, *Proses kreasi, apresiasi, belajar*. Bandung: ITB
- Yasadipura I, R.Ng. 1982, *MENAK LARE*, Jakarta: Balai Pustaka



## **b. Diskografi**

- Asmara Merah Delima, Entus Susmono, Sanggar Seni Satriya Laras, ISI Surakarta, 2003.
- Boneka Punakawan, Dewanto Sukistono, 2003.
- DETA DEA (Dewa Tanah & Dewa Air), A Hasmi, PT. Atmochademas Persada, dan TVRI Jakarta, 2011.
- Eling Lamun Kelangan, Slamet Gundana, Wayang Suket, 2003.
- Gilgames, Alain Recoang, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, dan Lembaga Indonesia Perancis, 1988.
- Jobin Balik, Sindu Jataryono, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, 1984.
- Kumbakarna Gugur, Dadan Sunandar, Putra Giriharja, Bandung, 2000.
- Ranggalawe Gugur, Sunarto. Institut Seni Indonesia Surakarta 1999.
- Sang Pamarta, Blacius Subono, 2010.
- TUK, Teater Gapit Surakarta, Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta, 2008.
- Urip Mung Sak Urip, Suparman, Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta, 2012.

## **c. Webtografi**

- Teater Koma Jakarta, 2009, <http://teufelonme.blogspot.com/2011/03/teater-koma-show-sie-jin-kwie-with.html>. Diunduh 1 Mei 2013
- Thio Tiong Gie, <http://kitaselamanya.wordpress.com/2011/02/04/asal-usulsejarah-wayang-potehi/>. Diunduh 1 Mei 2013.
- Wayang Potehi, <http://kitaselamanya.files.wordpress.com/2011/02/wayang-potehi.jpg>. Diunduh 1 Mei 2013
- “Sesame Street”, <http://www.last.fm/music/sesam+street/+images/739043>. Diunduh 21 April 2013.
- “SesameStreet”, [http://interactive.wxxi.org/files/images/highlights/sesame-street-40 wide.jpg](http://interactive.wxxi.org/files/images/highlights/sesame-street-40%20wide.jpg). Diunduh 21 April 2013.
- “SesameStreet”, <http://bagainbabe.com/wp-content/uploads/2012/10/halloween-costume-sesam+street.jpg>. Diunduh 21 April 2013.
- Boneka Si Unyil, <http://hiburan.kompasiana.com/televisi/2012/01/14/si-unyil-tokoh-boneka-idola-yang-belum-tergantikan-430678.html>. Diunduh 1 Mei 2013
- Entus Susmono, <http://www.antarafoto.com/seni-budaya/v1330055425/wayang-santri>. Diunduh 30 April 2013

EntusSusmono, [http://cdn.salihara.org/media/gallery/2010/08/13/4/8/4848022723\\_e8057d1eb7b.jpg](http://cdn.salihara.org/media/gallery/2010/08/13/4/8/4848022723_e8057d1eb7b.jpg). Diunduh 30 April 2013

Dadang Sunandar, <http://putragiriharja3.blogspot.com/2011/07/sekilas-tentang-putra-giriharja-3.htm>. Diunduh 21 April 2013

DadangSunandar, <http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2010/03/16/49437>. Diunduh 21 April 2013

#### **d. Daftar Narasumber**

Basuki Hendra Prayitna, 73 tahun

Dalang wayang kulit dan wayang golek tinggal di Ambalrukmi, Ambal, Kebumen.

Darminta, 62 tahun

Dalang wayang kulit dan wayang golek tinggal di Tambakan, Kalasan, Sleman, Yogyakarta.

Jainem, 83 tahun

Pengrawit gender tinggal di Klebaan, Salamreja, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta.

Kusmanta, 58 tahun

Dalang, dan pembuat wayang golek tinggal di Desa Bagung, Prembun, Kebumen.

Samta, 59 tahun.

Pengrajin wayang golek tinggal di Jln Wates Km 17, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta

Sukarno, 75 tahun

Dalang wayang kulit dan golek tinggal di Klebaan, Salamreja, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta.

Sunarta, 68 tahun

Dalang, dosen wayang golek Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta tinggal di Jl Poksay No 7 Perum Dosen UNS IV, Triyagan, Sukoharjo.

Suparman, 68 tahun.

Dalang wayang kulit dan golek tinggal di Mentabayan, Salamreja, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta.

Rusiyanta Redi Siswaya, 58 tahun

Dalang dan pembuat wayang golek tinggal di Telaga Depok, Mirit, Kebumen

## Lampiran 1. Riwayat Peneliti

### 1. Peneliti :

Nama : Dr. Trisno Santoso, S.Kar.,M.Hum.  
 Jenis kelamin : Laki-laki.  
 Tempat/Tgl Lahir : Yogyakarta, 18 Oktober 1958.  
 NIP : 195810181985031001  
 Pangkat/Golongan : Lektor Kepala /IVa  
 Jabatan : Pembina  
 Jabatan struktural: -  
 Unit kerja : Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta.  
 Bidang keahlian : Pedalangan, Teaterawan .  
 Alamat rumah : Jln Pattimura F 41 AB, Josroyo Indah, Jaten, Karanganyar, KP 57771, Tlp: 081329532838.

### Riwayat Pendidikan:

No	Nama Perguruan Tinggi	Lokasi	Gelar	Tahun Tamat	Bidang Studi
1.	Akademi Seni Karawitan Indonesia	Surakarta	Sarjana Muda	1984	Pedalangan
2.	Akademi Seni Karawitan Indonesia	Surakarta	Seniman Karawitan (S.Kar)	1986	Pedalangan
3.	Universitas Gadjah Mada	Yogyakarta	Magister Humaniora (M.Hum)	1998	Pengkajian Seni Pertunjukan

### Pengalaman kerja dalam penelitian:

No	Nama Institusi	Kedudukan/Jabatan	Periode Kerja
1.	STSI Surakarta	Ketua	2003
2.	UNS Surakarta	Anggota	2006
3.	UNS Surakarta	Anggota	2007
4.	UNS Surakarta	Anggota	2008
5.	ISI Surakarta	Ketua	2008
6.	Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Propinsi Jawa Tengah Taman Budaya Propinsi Jawa Tengah Surakarta	Ketua	2008
7.	UNS Surakarta	Anggota	2009
8.	ISI Surakarta	Ketua	2009

### Pengalaman Olah Seni

No	Kegiatan	Tahun	Keterangan
1.	Pentas Kethoprak bertajuk Kenduri Kethoprak Jawa Tengah, di Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta	2006	Sebagai Pemain, dan Penulis Naskah.
2.	Pentas Wayang Wong Kolosal Penerangan Keselamatan Kerja di Gedung Sport Center, Balikpapan, Kalimantan Timur.	2007	Sebagai Pemain dan Penulis Naskah
3.	Pentas Wayang Layar Lebar Berbahasa Indonesia untuk Apresiasi siswa SLTA Kabupaten Wonogiri.	2007	Sebagai Pengisi Suara, dan Penulis Naskah.
4.	Pentas Wayang Multi Layar Karya Eksperimen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.	2008	Sebagai Pemain.
5.	Pentas Thoprak Pendapan dalam rangka Penutupan Festival Teater SLTA se Jawa Tengah di Taman Budaya Surakarta.	2008	Sebagai Pemain, Tim Kreatif.
6.	Pentas Teater berbahasa Jawa Naskah berjudul VISA karya Gunawan Mohamad	2009	Sebagai pengalih Bahasa
7.	Pentas Thoprak Cong Untuk siaran TV lokal Terang Abadi Surakarta 12 Episode	2010	Sebagai Pemain, dan Tim Kreatif

### Karya Ilmiah

No	Judul	Tahun	Keterangann
1.	“Model Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Melalui Program Pariwisata Budaya Sebagai Upaya Untuk Melestarikan Seni Tradisi Serta Meningkatkan Ekonomi Masyarakat di Surakarta”	2007	Anggota
2.	Sebagai Juara Harapan lomba penulisan Naskah Sandiwara Berbahasa Jawa Tingkat Propinsi Jawa Tengah Tahun 2008. Dengan judul “Pasar Krempyeng” di Semarang	2008	Penulis
3.	“Model Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Melalui Program Pariwisata Budaya Sebagai Upaya Untuk Melestarikan Seni Tradisi Serta Meningkatkan Ekonomi Masyarakat di Surakarta”	2008	Anggota
4.	“Laporan Dokumentasi Profil	2008	Penulis



	Pembuatan Wayang Kulit Purwa Ki Diyarman Wardho Satoto		
5.	“Kiat Dalang Mencari Popularitas Lewat Pertunjukan Wayang Kulit Jumat Kliwonan di Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta” Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Institut Seni Indonesia Surakarta.	2008	Ketua
6.	“Perancangan Dalang Anak Sebagai Media Pengembangan Karakter Dan Kepribadian Siswa Sekolah Dasar” LPPMPP Intitut Seni Indonesia Surakarta	2009	Ketua

### Karya Kreatif

No	Keterangan	Tahun	Tingkat
1.	Sebagai tokoh Ki Cerma Rumpaka dalam Monolog berbahasa Jawa berjudul “Lingsir”	2015	Regional
2.	Sebagai tokoh Sugiman Kencrot dalam Monolog berbahasa Jawa berjudul “Baetarengka”	2017	Regional
3.	Sebagai tokoh Lurah Sudar dalam Film Layar Lebar berjudul “Sultan Agung”	2018	Nasional
4.	Sebagai tokoh Demang Yuyurumpung dalam pentas <i>kethoprak</i> Bulanan di Sanggar Kemasan Kepatihan Kulon, Surakarta berjudul “Demang Yuyurumpung”	2018	Regional
5.	Sebagai Sutradara Pertunjukan Wayang Boneka berjudul “Di Atas Langit Masih Ada Langit” dalam Hari Wayang Dunia di Teater Besar Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta	2018	Nasional

### Makalah Seminar

No.	Judul	Tahun	Tempat	Keterangan
1.	Menengok Perjalanan Kethoprak di Sekitar Yogya-Solo	2006	Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta	Pemakalah
2.	Sebagai pembicara pada Kegiatan Desiminasi Konsep Garap Pakeliran	2006	Jurusan Pedalangan STSI Surakarta	Pembicara

	Bagi Mahasiswa PHK A2 Batch 3 tahun 2006 Jurusan Pedalangan STSI Surakarta			
3.	Sebagai Pemakalah Wayang Kulit Jumat Kliwonan di Taman Budaya Surakarta dalam rangka Seminar Hasil Penelitian/Kekayaan Seni Dosen ISI Surakarta Tahun 2008. di ISI Surakarta, pada tanggal 19-20 Nopember 2008	2008	Institut Seni Indonesia Surakarta	Pemakalah

#### Artikel

No.	Judul	Jurnal	Tahun
1.	DALANG ANAK MENDIDIK TANPA MENGGURUI	GELAR, Volume 7 no 2 Desember 2009	2009
2.	MENCARI WAYANG WONG HARAPAN	LANGE Jurnal Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta Vol 5 # 1 Januari-Maret 2010	2010
3.	BUDI PEKERTI DALAM CERITA BINATANG MAHASISHA JATAKA	GELAR Jurnal Seni Budaya Volume 13 Nomor 2, Desember 2015	2015
4.	WAYANG GOLEK <i>MÉNAK</i> SENTOLO	GELAR Jurnal Seni Budaya Volume 14 Nomor 2, Desember 2016	2016
5.	WAYANG GOLEK RINGAN PEMANFAATAN LIMBAH SEBAGAI PENGEMBANGAN BONEKA WAYANG GOLEK	Summit akan dimuat di jurnal PANGGUNG, Bandung	2018

Ketua Peneliti,

Trisno Santoso, S.Kar.,M.Hum. 29 Oktober 2018

Lampiran 2. Publikasi  
Summit akan dimuat di jurnal PANGGUNG

**WAYANG GOLEK RINGAN PEMANFAATAN LIMBAH  
SEBAGAI  
PENGEMBANGAN BONEKA WAYANG GOLEK**

Trisno Santoso

Program Studi Seni Teater, Fak Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta  
Jln Ki Hajar Dewantara 19 Ketingan, Jebres, Surakarta 57126  
email: [trisnopelok@yahoo.com](mailto:trisnopelok@yahoo.com) HP.081329532838,

**ABSTRACT**

*Wayang Golek Ringan (Light Marionette Puppet) Waste Utilisation in Developing*  
*Wayang golek is a new modification model in making Wayang golek in order to avoid*  
*logging. The novelties in the creation of this wayang puppet are presented in its elements,*  
*namely the core material, fashion, make-up, and the connection of the limbs of the puppet.*  
*The material used in making the puppet are sawdust (Javanese:grajèn), or recycles paper*  
*pulp (papier mâché), cement paper bags, dacron, patchworks. And used styrofoam. The*  
*research used a combination method of field work including observation, interview, literature*  
*study, Particioan Art Research Technique (PART), FGD, exploration, and empirical method.*  
*The combination of the methods was used to collect, classify and analyse the data as well as*  
*in the process of creating the puppet. The main purpose of the change of the core material in*  
*making the puppet is to preserve the environment by decreasing the logging which may result*  
*in the environmental damage.*

*Key word: Wayang golek ringan, waste*

**ABSTRAK**

Wayang Golek Ringan Pemanfaatan Limbah Sebagai Pengembangan Boneka Wayang Golek merupakan rekayasa model pembuatan boneka wayang golek baru, untuk menghindari penebangan kayu. Pembuatan boneka wayang ini mempunyai kebaruan dalam berbagai unsur yaitu; bahan utama, tata busana, tata rias, dan cara penyambungan tangan pada boneka wayang golek. Pembuatan boneka wayang golek memanfaatkan tai gergaji (Jawa:grajèn) kayu, atau bubur kertas koran bekas, kertas bekas pembungkus semen, dakron, kain perca, dan stereoform bekas. Metode pencapaian untuk menciptakan boneka merupakan kombinasi antara metode kerja lapangan dengan metode pengamatan, wawancara, studi pustaka, Partisipant Art Reseach Technic (PART), Focus Group Discacion (FGD), eksplorasi, laboratorium, dan empiris. Kombinasi metode tersebut digunakan untuk mengumpulkan data, klasifikasi data, dan analisis data, serta proses pencarian wujud bonekanya. Tujuan utama dari perubahan bahan utama pembuatan boneka wayang golek ini adalah untuk ikut melestarikan lingkungan agar tidak terlalu mudah untuk menebang pohon yang merusak lingkungan.

Kata kunci: Wayang Golek Ringan, Bahan Limbah

## PENDAHULUAN

“Wayang Golek Jawa umumnya berbentuk tiga dimensi terbuat dari bahan utama kayu yang ditatah, diukir dan disungging. Repertoar cerita menggunakan epos Mahabharata, Ramayana, dan kisah Amir Hamzah” (Riyanto, 2018:5). “Sedangkan di Cirebon, Tegal, Pekalongan, Tuban, Yogyakarta, Kebumen, Bojonegoro menggunakan cerita Menak, Serat Panji, Babad Majapahit, dan bisa juga menggunakan cerita legenda daerah atau fiksi” (Santoso, 2016:4)

Pada masa sekarang kondisi pertunjukan wayang golek *Ménak* khususnya di Yogyakarta sangat memprihatinkan. Pada hal, “pertunjukan wayang salah satunya dapat difungsikan sebagai sarana pendidikan untuk menyampaikan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa sekolah dasar” (Sunardi, 2016:196)

Pada desertasinya Dewanto Sukistono mengungkapkan perlunya langkah-langkah nyata sebagai usaha pengembangan wayang golek *ménak* dengan revitalisasi dan inovasi. Pengembangan dimungkinkan menyangkut segala bidang diantaranya; boneka wayang, struktur cerita, bahasa, karawitan, “bentuk pertunjukan, dan juga tidak kalah pentingnya adalah pengenalan pertunjukan Wayang Golek kepada generasi muda” (Sukistono, 2013:337).

Menurut Suparman (wawancara, 19 Januari 2017). “Boneka wayang golek *Ménak* Yogyakarta lebih kecil apabila dibandingkan dengan boneka wayang golek lain daerah, untuk itu kiranya perlu diperbesar, akan tetapi apabila diperbesar resikonya bobot boneka wayang menjadi lebih berat karena boneka wayang golek terbuat dari bahan utama kayu”.

Wayang Golek juga disebut Wayang *Thengul*. Wayang ini terbuat dari kayu bentuknya 3 dimensi dan diberi baju seperti layaknya manusia.

Beberapa tokoh pria dibusanai dengan baju lengan panjang bersulam emas dari abad ke-18 atau ke-19 dari inspirasi Eropa yang dikombinasi dengan topi serta serban, beberapa dalam gaya Arab. Akan tetapi, semua boneka mengenakan kain *bathik* Jawa panjang untuk menyembunyikan tangan dalang yang memegang boneka pada pegangan kayu yang di tengah (Claire Holt, 2000:161)

Paparan tersebut menunjukkan bahwa Wayang Golek menggunakan busana seperti layaknya manusia dengan gaya Arab, akan tetapi semua boneka menggunakan kain batik layaknya memakai sarung. Hal ini menunjukkan bahwa busana dan cerita Wayang Golek perpaduan antara Arab dan Jawa.

Pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Yogyakarta sering menampilkan boneka wayang hewan seperti kuda, gajah, ular, harimau, babi hutan, macan, dan lain-lain. Untuk membuat boneka wayang hewan bahan utama yang digunakan kulit lembu, atau kulit kerbau. Adapun



husus untuk boneka wayang kuda menggunakan bahan utama kayu. Di samping itu pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Yogyakarta juga menggunakan *kayon* dengan bahan utama kulit seperti pada pertunjukan Wayang Kulit Purwa (Soetarno, 1990:32)

Bahan utama pembuatan wayang golek adalah kayu terpilih yang mempunyai beberapa keunggulan tertentu utamanya berberat jenis ringan, ulet, dan lunak (*empuk*). Bahan utama pembuatan kepala wayang golek di masing-masing daerah mempunyai pilihan kayu tersendiri yang umumnya terdapat di daerah tersebut. Di Yogyakarta bahan utama pembuatan kepala wayang golek menggunakan kayu *Pule*, *Waru*, dan *albasiyah*, di Kebumen menggunakan kayu *jaranan*, dan *albasiyah*, di Tegal, Batang, serta Pekalongan menggunakan kayu *dondongjaran*. Adapun bahan utama pembuatan badan boneka wayang golek di Kebumen, dan Yogyakarta menggunakan kayu bunga kenanga. Bahan kayu bunga kenanga dipilih karena berat jenisnya lebih kecil apabila dibandingkan dengan kayu *jaranan*, *pule*, serta *waru* dengan demikian diharapkan boneka wayang akan lebih ringan. Khusus kayu *albasiyah* dibudidayakan penanamannya secara besar. Sedangkan kayu *waru*, *pule*, *jaranan*, *dondongjaran* tidak dibudidayakan penanamannya. Dengan demikian dimungkinkan kayu bahan utama pembuatan wayang golek akan semakin langka. Kiranya tidak berlebihan apabila perlu memikirkan dan melakukan tindakan untuk ikut menjaga lingkungan agar pohon tumbuh tidak begitu mudahnya ditebang untuk membuat boneka wayang golek tanpa diikuti dengan penanaman pohon baru. Dengan demikian, perlu mengambil tindakan pembuatan boneka wayang golek yang menghasilkan boneka wayang lebih besar, ringan, dan ramah lingkungan.



Gambar 3 . Pohon jaranan yang mulai langka  
(Dokumentasi foto Dewanto Sukistono, 2013)



Gambar 4. Pohon waru  
(Dokumentasi foto Kusnanta RG, 2015)



Gambar 5. Pohon *albasiyah* yang dibudidayakan  
(Dokumentasi foto Kusnanta RG, 2015)

## METODE

Penelitian ini difokuskan di wilayah Sentolo, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dipilih daerah tersebut karena munculnya kembali pertunjukan wayang golek *ménak* di Daerah Istimewa Yogyakarta diawali dari daerah ini. Selain itu juga terdapat pengrajin wayang golek, kreator, dan dalang wayang golek yang memiliki pengalaman panjang dengan pertunjukan dan pembuatan wayang golek *ménak* Yogyakarta. Diawali dengan tehnik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, buku maupun tulisan yang mengetengahkan tentang pertunjukan wayang golek menak di Sentolo, yang kemudian didukung melalui wawancara dengan tokoh, pengrawit, dan dalang wayang golek di daerah tersebut.

Fokus Group Discacion dilakukan untuk menjaring pendapat dari para ahli dan pelaku wayang golek menak. Kemudian dilanjutkan dengan observasi dengan mengamati pertunjukan wayang golek di Yogyakarta dan sekitarnya, dan laboratorium. Analisis data menggunakan teori rekon-struksi dan teori inovasi. Teori rekonstruksi digunakan untuk mengungkap kembali berbagai sumber yang dapat diimplementasikan menjadi boneka wayang baru. Adapun teori inovasi digunakan untuk mengungkapkan proses pembaruan pembuatan boneka wayang golek yang ramah lingkungan, sedangkan laboratorium digunakan untuk melakukan percobaan-percobaan pembuatan boneka wayang golek diperbesar, tetapi berbobot ringan apabila dimainkan. Hal ini diharapkan agar anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) tertarik untuk bermain-main dengan boneka wayang golek.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis pada awalnya memikirkan pengembangan boneka Wayang Golek *Ménak* Yogyakarta yang dipandang kurang besar ukuran bonekanya, apabila dibandingkan dengan wayang golek yang ada di Bandung, Indramayu, Banten Jawa Barat, maupun di Tegal, Pekalongan Jawa Tengah, sehingga boneka wayang golek *ménak* Yogyakarta apabila dilihat dari jarak 10 meter raut wajah boneka wayang sudah tidak jelas, sulit membedakan raut wajah antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lain. Tetapi apabila ukuran boneka wayang

diperbesar resikonya adalah bobot boneka wayang menjadi bertambah berat, sehingga boneka wayang menjadi berat untuk dimainkan dalam pertunjukan, akibatnya dalang akan lebih mudah kelelahan karena beratnya boneka wayang yang kadang-kadang harus memainkan dua boneka dalam satu adegan misalnya; adegan perang.

Untuk itu penulis melakukan eksplorasi pembuatan boneka wayang, dengan berbagai kayu akan tetapi hasilnya berbobot tetap. Maka Timbulah pemikiran bahwa salah satu cara untuk mengurangi bobot boneka wayang dengan cara membuat rongga pada boneka wayang. Sedangkan cara itu hanya bisa ditempuh dengan cara cetak. Kelemahan untuk mencetak satu-persatu tokoh wayang harganya menjadi sangat mahal yang tidak sesuai dengan harga standar pasaran boneka wayang golek, dengan demikian diperlukan pencetakan secara banyak atau massal. Akan tetapi, proses pencetakan massal menemui kendala, karena boneka wayang menjadi sama, sedangkan boneka wayang juga memerlukan perbedaan masing-masing tokohnya. Hal ini yang memancing kreativitas untuk membedakan masing-masing boneka wayang agar mampu mengesankan karakter dan raut wajah yang berbeda. Dalam tulisannya Aldi Hendrawan mengungkapkan, bahwa unsur-unsur teknologi dan inovasi menjadi konsekuensi logis, juga bisa dimanfaatkan sebagai solusi untuk memecahkan persoalan (Hendrawan: 2017,4).

Pada akhirnya ditemukan solusi untuk membedakan raut wajah serta karakter masing-masing tokoh dilakukan dengan jalan memberikan tambahan tata rias yang berbeda seperti layaknya merias wajah manusia yang mengacu pada rias wajah teater dan film. Sehingga untuk membuat boneka wayang golek ringan adalah dengan mencetak kepala boneka dengan beberapa jenis wayang seperti tokoh *gagahan*, tokoh *alusan*, tokoh *putren*, tokoh tua yang kemudian detail wajahnya disempurnakan dengan rias karakter, serta mencetak badan boneka wayang. Sedangkan salah satu cara yang ramah lingkungan dengan memanfaatkan limbah yang menumpuk di sekitar lingkungan seperti; Tai gergaji kayu (Jawa: *grajèn*), kertas koran, kertas bekas pembungkus semen, *steroform* bekas pengganjal barang-barang elektronik seperti; pengganjal kulkas, pengganjal TV, pengganjal mesin cuci dan lain lain, yang biasanya berakhir menjadi limbah.

Setelah melalui percobaan beberapa tahap pada akhirnya ditemukan pembuatan boneka wayang golek baru yang ringan apabila dimainkan, tidak merusak lingkungan dengan menebang kayu sebagai bahan utama pembuatan wayang golek, akan tetapi justru ikut menjaga lingkungan dengan memanfaatkan bahan utama limbah. Untuk pembuatan kepala boneka wayang menggunakan bahan utama bubur kayu dari tai gergaji (Jawa: *grajèn*), atau



dapat juga menggunakan bubur kertas koran bekas. Pembuatan badan boneka wayang menggunakan limbah kertas bekas pembungkus semen, sedangkan pembuatan tangan bagian telapak tangan hingga siku-siku menggunakan bahan yang sama dengan pembuatan kepala, dan tangan bagian lengan atas menggunakan bahan *dakron* yang dibungkus dengan kain perca. Serta untuk pembuatan boneka wayang hewan menggunakan bahan utama *stereofom* bekas, lem kayu, dan kertas bekas pembungkus semen.

Penulis berpendapat bahwa pembuatan wayang golek dengan bahan limbah merupakan upaya terobosan untuk ikut menjaga lingkungan bagi para pengrajin wayang golek, sedangkan bagi dalang-dalang wayang golek dengan bahan utama limbah ini bobot boneka wayang akan menjadi semakin ringan apabila dibandingkan dengan wayang golek dengan bahan utama kayu. Selain itu bahan limbah ini bebas dari hama kayu, biasanya boneka wayang yang terbuat dari bahan utama kayu rawan dimakan hama kayu.

Berat Boneka Wayang Golek dari bahan utama kayu berkisar antara 250 sampai dengan 300 gram untuk boneka wayang jenis *putren* atau wayang perempuan, 300 sampai dengan 350 gram untuk jenis *bambangan* atau kesatriya muda, 350 sampai dengan 500 gram jenis *katongan* atau wayang raja, dan 500 sampai dengan 750 gram jenis gagahan, dan raksasa.

Hasil yang dicapai pada eksplorasi pembuatan boneka wayang golek dari bahan limbah dapat mengurangi bobot antara 30 % sampai dengan 50% lebih ringan apabila dibandingkan dengan bobot boneka wayang dari bahan utama kayu, yaitu berkisar antara 175 sampai dengan 225 gram untuk boneka wayang jenis *putren* atau wayang perempuan, 200 sampai dengan 300 gram untuk jenis *bambangan* atau kesatriya muda, 300 sampai dengan 350 gram jenis *katongan* atau wayang raja, dan 400 sampai dengan 550 gram jenis gagahan, dan raksasa.

### **Cara Pembuatan Wayang Golek Bahan Limbah**

#### **1. Pembuatan Kepala**

Pertama yang dilakukan untuk pembuatan kepala boneka adalah pemilihan bahan utama untuk membuat kepala boneka dengan bahan utama kayu *albasiyah*, dipilih kayu ini karena berbobot ringan, dan tidak mudah diserang hama kayu. Kepala yang akan dibuat adalah kepala boneka yang tanpa asesoris hiasan kepala, akan tetapi kepala botak atau (*gundulan*)





Gambar 6. Kepala Boneka wayang hasil cetak yang sudah diperhalus permukaannya, belum diberi asesoris kepala (*gundhulan*)  
(Dokumentasi foto Kurnanta RG, 2017)

## 2. Pewarnaan

Pewarnaan boneka Wayang Golek bahan limbah ini tidak berbeda dengan wayang golek pada umumnya yaitu; menggunakan bahan dasar dari cat tembok putih, sedangkan untuk membuat macam-macam warna ditambah tetesan bahan pewarna sablon, dan sedikit lem kayu. Kemudian untuk warna emas menggunakan bubuk *prada*, *brouwn*, atau kertas *foil* bahan cetak sablon. Selain itu, lem kayu juga digunakan untuk polesan terakhir sebagai pelindung warna atau (Jawa; *ngedus*), lem kayu dicampur dengan sedikit air kemudian dikuaskan merata. Untuk *ngedus* dilakukan setelah *sunggingan* atau pewarnaan selesai sempurna dan kering, karena apabila belum kering akan berpengaruh pada kebersihan *sunggingan*, atau dimungkinkan warna yang terkena cairan bahan *dus-dusan* akan merusak warna di dekatnya.

Perlu diketahui bahwa perwarnaan pada boneka wayang limbah ini hanya digunakan untuk memberi warna kulit pada tangan bagian siku sampai dengan telapak tangan, dan memberi warna kulit pada raut muka atau wajah, sedangkan warna hitam digunakan untuk merias wajah, dan memberi warna pada bagian rambut. (kumis, jambang, jenggot, bulu mata dll)

## 3. Pembentukan Karakter

Tahapan selanjutnya setelah diberi warna kulit adalah proses pembentukan karakter dengan merias wajah boneka yang sesuai karakter yang dibutuhkan dengan cara merias wajah boneka. Dalam merias wajah boneka ini dapat juga dengan menambah kumis tempel, jambang tempel rambut tempel dengan bahan rambut *sintesis*. Selanjutnya dipasang *asesoris* kepala boneka wayang sesuai dengan karakter tokoh, dengan menggunakan bahan utama kain perca. Seperti; kopyah, *songkok*, *ubel*, *udheng*, mahkota, surban, jamang, dengan bahan kain perca, atau *oscar* perca. Pembuatan kepala boneka dengan cetak membutuhkan beberapa

model dasar yang pada akhirnya dapat disempurnakan dengan tambahan rias wajah yang mengubah bentuk dasarnya, seperti model tokoh bermata bulat, model tokoh bermata *gabahan*, model tokoh bermata *kedelen*, model tokoh tua, model tokoh putri dan lain-lain.

#### 4. Pembuatan Badan Boneka Wayang

Pembuatan badan boneka wayang, agar berongga pembuatan badan boneka wayang menggunakan bahan utama kertas bekas pembungkus semen. Pada awalnya membuat master untuk mencetak badan boneka wayang menggunakan bahan utama kayu atau tanah liat, kemudian dibelah membujur pada sisi kiri atau sisi kanan badan master hingga sampai di sumbu badan dengan gergaji, paro badan menjadi sisi belakang dan sisi depan. Mater cetak kemudian dibalut dengan plastik halus, selanjutnya ditempel dengan potongan-potongan kertas bekas pembungkus semen dengan menggunakan lem kayu. Alasan menggunakan kertas bekas pembungkus semen karena apabila sudah kering akan menjadi keras. Setelah kurang lebih 3-4 lapis master cetak dikeluarkan dengan membelah badan boneka dengan katek atau pisau tipis mengikuti belahan gergaji, kemudian dilanjutkan dengan menyambungkan bekas goresan, dan mempertebal lapisan badan boneka wayang hingga 6-8 lapisan. Badan boneka wayang dijemur sampai kering kemudian diberi lubang pada bagian leher boneka, dan bagian bawah. Untuk memperkuat dan memperkeras dapat dioles dengan *resin*, tetapi seandainya tidakpun badan boneka sudah keras. Pembuatan badan boneka wayang dengan bahan kertas bekas pembungkus semen ini akan menghasilkan calon badan boneka wayang berbobot 80 gram, sedangkan badan boneka wayang dengan bahan utama kayu berbobot 240 gram. Dengan demikian bobot badan boneka wayang dari bahan kertas bekas pembungkus semen hanya berbobot 30 % dari badan boneka wayang dengan bahan utama kayu. Selain itu pembuatan badan boneka wayang dengan bahan utama kertas ini mengurangi penumpukan limbah kertas semen bekas.

#### 5. Pembuatan Tangan

Selanjutnya dilakukan pembuatan tangan yaitu membuat tangan dengan bahan serpihan-serpihan kayu atau papan untuk membuat tangan bagian siku sampai dengan telapak tangan. Adapun bagian siku sampai dengan telapak tangan untuk boneka wayang golek terdapat tiga jenis telapak tangan sesuai dengan jenis tokohnya yaitu, 1) telapak tangan jenis *ngrayung*, (putri, bambangan, raja), 2) telapak tangan jenis *kithingan*, (raksasa), dan 3) telapak tangan jenis *tapukan* (boneka wayang *gecul*). Tahap pembuatan tangan dilanjutkan dengan pengerjaan tangan pada bagian lengan atas. Untuk membuat tangan bagian lengan atas adalah dengan menggunakan bahan utama *dakron* yang dibungkus dengan kain perca seperti

layaknya membuat guling, kemudian disambungkan dengan bagian siku sampai telapak tangan dengan menggunakan lem kertas, dan dijahit agar lebih kuat.



Gambar 7. Calon badan boneka dengan bahan kertas bekas pembungkus semen, paling kanan adalah master untuk mencetak badan boneka (Dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)

#### 6. Merangkai Tangan Dengan Badan

Tahap berikutnya adalah merangkai tangan boneka dengan badan boneka wayang. Caranya dengan menempelkan tangan pada bagian lengan atas atau kain pembungkus dakron bagian dimasukkan ke dalam bahu badan boneka wayang dengan menggunakan lem kertas. Jadilah calon badan boneka wayang yang sudah lengkap dengan lengan tanganya.

#### 7. Membuat Busana

Membuat busana boneka adalah tahap yang memerlukan rancangan agak rumit karena harus memikirkan model busana yang sesuai dengan kedudukan, asal tokoh, usia, jenis kelamin yang memerlukan konsep yang perlu dipikirkan dengan matang. Dalam rancangan busana wayang bahan limbah ini mengacu pada busana kethoprak, wayang wong, teater modern, dan wayang golek.

Penulis membuat desain baru busana boneka wayang dengan memanfaatkan limbah kain dari penjahit busana. Busana boneka wayang baru ini dirancang juga dengan mengacu busana wayang yang pernah ada kemudian dikembangkan. Kelengkapan busana pada kepala wayang dirancang dengan tempelan yang disesuaikan dengan karakter tokoh. Selain itu, penulis juga merancang busana boneka wayang agar sesuai dengan kedudukan tokoh, usia, serta sifat tokoh pada pilihan cerita. Bahan busana yang digunakan dapat dari kain, kulit, oscar, dan asesoris paiyet yang dirancang agar mampu menampilkan keindahan yang sesuai

dengan karakter bonekanya. Di samping itu juga dirancang asesoris-asesoris pendukung busana seperti gelang, kalung, subang, anting, dan lain sebagainya yang disesuaikan dengan kedudukan, karakter, usia, serta sifat tokoh. Tidak kalah pentingnya perlu diutarakan bahwa untuk merancang busana boneka juga memilih pola-pola gambar yang mempertimbangkan pola-pola motif gambar yang sesuai dengan besarnya boneka



Gambar 8. Salah satu busana wayang boneka  
(Dokumentasi foto Kusnanta RG, 2017)

#### 8. Memasang Busana

Setelah rangkain busana jadi, kemudian merangkai boneka wayang dengan memberi baju, dan kain yang menyerupai pemakaian sarung. Untuk sarung wayang penulis sengaja merubah dengan bahan yang tidak bermotif batik. Hal ini dilakukan untuk memberikan lahan kreativitas pada bagian kain yang sesuai dengan karakter wayang. Disamping itu, karena pola kain bathik umumnya berpola yang besar-besar sehingga menurut penulis harus memeperkecil pola apabila akan menggunakan kain bathik sebagai contoh; pola kain bermotif *kawung* didesain untuk dipakai manusia, sehingga apabila dipakai untuk boneka wayang polanya gambarnya kurang indah.

#### 9. Merangkai Boneka Wayang

Akhir pada pembuatan Wayang Golek Ringan Pemanfaatan Limbah Sebagai Pengembangan Boneka Wayang Golek adalah merangkai badan boneka, dan kepala dengan *sogol*. Khusus *sogol* menggunakan bahan utama kayu pinang, bahan ini dipilih karena berserat lurus dan kalau benar tua bersifat keras. Di samping itu, pemanfaatan kayu pinang atau *pucang/jambé* karena kayu tersebut termasuk kayu yang tidak dapat digunakan sebagai bahan bangunan. Di desa kayu pinang digunakan untuk jembatan parit antara petak sawah yang satu dengan petak yang lain, atau untuk mengalirkan air karena bagian tengah kayu pucang lunak seperti gabus, serta panjang. Setelah badan boneka dengan kepala boneka terangkai, kemudian memberi *tuding* pada tangan boneka wayang. Untuk *tuding* atau tangkai tangan boneka wayang dipilih bahan utama bambu beruas panjang, sehingga dalam satu



tangkai hanya terdapat satu ruas yang kemudian diberi lubang agar lebih awet, karena pada bagian ruas bambu lebih keras dan kuat. Di samping itu juga dipilih bambu yang lurus.



Gambar 9. *Tuding*, atau tangkai wayang, dan *sogol* atau gapit, sumbu penghubung antara badan boneka wayang dengan kepala wayang.  
(Dokumentasi foto Dewanto Sukistono, 2018)



Gambar 10. Gambar Kiri, wayang bahan utama kayu dengan bobot 750 gram, gambar kanan wayang dengan bahan limbah dengan bobot 470 gram  
(Dokumentasi foto Kusnanta RG, 2018)

### Lampiran 3. Prosiding

#### Inovasi Hewan Kuda Pada Pertunjukan Wayang Golek

Wayang golek secara umum juga disebut oleh banyak orang wayang *thengul*, Wayang *thiling*, Wayang golek terbuat dari balok kayu berbentuk tiga dimensi terbagi dalam tiga bagian, bagian kepala, bagian badan, dan tangan. Pada bagian tangan dibagi dua bagian yaitu bagian lengan sampai siku, dan bagian bawah siku sampai telapak tangan, rekaan tangan dapat digerakkan menyerupai tangan manusia. Boneka wayang golek tanpa menggunakan rekaan kaki, akan tetapi pada bagian pinggul sampai sepanjang kaki ditutup dengan kain hingga menyerupai *sarung*, diberi baju yang dihias dengan renda-renda, serta dilengkapi dengan asesoris perhiasan seperti gelang, kalung, subang, anting, dan lain sebagainya hingga menyerupai layaknya manusia.

Sumber cerita Wayang golek dapat diambil dari *Serat Menak* yang kemudian diberi nama Wayang Golek Menak, Sejarah, *Babad*, Epos Ramayana, Mahabarata, dan *Serat Panji*, misalnya cerita yang diambil dari *Serat Menak: Adaninggar-Kelaswara, Umar- Amir Ngaji, Bedhahipun Kelan, Jobin Balik, Iman Suwangsa Takon Bapa, Bedhaipun Burudangin* dan lain-lain. Cerita yang diambil dari *Babad: Menak Jingga Lena, Untung Surapati, Brandhal Patrajaya, Rencong Tegal, Martalaya Martapura, Batavia Sultan Agung, Trunajaya Tundhung*, dan lain-lain. Cerita yang diambil dari Sejarah: *Pangeran Diponegoro, Gajah Mada, Pangeran Sambernyawa, Nyi Ageng Serang*, dan sebagainya. Cerita yang diambil dari Epos Ramayana: *Sinta Ilang, Anoman Duta, Sugriwa-Subali, Kombakarna Gugur*, dan lain-lain. Cerita yang diambil dari Mahabarata: *Dewaruci, Wiratha Parwa, Pendhawa dhadhu*, dan lain-lain. Sedangkan cerita yang diambil dari *Serat Panji: Timun Emas, Panji Semirang Asmarantaka, Bancak Maling, Jaka Semilir, Jaka Bluwo, Jaka Kendhil* dan lain-lain.

Wayang golek tidak menggunakan *kelir* atau layar seperti pada wayang kulit. Tinggi panggung yang digunakan untuk memainkan wayang golek lebih tinggi apabila dibandingkan dengan panggung pada pertunjukan wayang kulit. Pada pertunjukan wayang kulit batang pisang atau *gedebog* yang digunakan untuk mencacakkan wayang setinggi dada dalang dalam posisi duduk, akan tetapi pada pertunjukan wayang golek tinggi *gedebog* se-tinggi kening dalang dalam posisi duduk. Hal ini dimaksudkan agar dalang sebagai penggerak wayang tidak

menghalangi pandangan penonton, dan seolah-olah wayang tidak ada yang menggerakkan. Pertunjukan wayang golek tersebar di wilayah pulau Jawa di antaranya di Bandung, Cirebon, Tegal, Gombong, Kebumen, Bojonegoro, Tuban, dan Yogyakarta.

Pada pertunjukan Wayang Boneka Berbasis Wayang Golek *Menak*, panggung pertunjukan sengaja ditinggikan karena pemain boneka wayang memainkan dengan berdiri. Panggung juga dirancang agar mudah digerakan dengan memberi roda pada sisi bawah panggung.

Durasi waktu yang dibutuhkan untuk pertunjukan wayang golek konvensional berkisar antar 5 (lima) sampai dengan 7 (tujuh) jam. Pada perkembangannya kini ada pertunjukan wayang golek yang kurang dari 7 (tujuh) jam bahkan, kurang dari 1 (satu) jam. Pertunjukan dapat dilaksanakan pada siang ataupun malam hari sesuai dengan kepentingannya. Kwantitas pertunjukan wayang golek pernah mengalami kesejajaran dengan pertunjukan wayang kulit, khususnya di Jawa Tengah karena pertunjukan wayang golek dekat dengan peristiwa budaya dan upacara seperti upacara bersih desa, upacara ruwatan, upacara hajatan, dan lain sebagainya. Pada pertunjukan Wayang Boneka Berbasis Wayang Golek *Menak* akan disajikan dalam waktu satu jam.

Pertunjukan boneka wayang golek di Jawa Tengah diiringi dengan seperangkat gamelan Jawa lengkap laras slendro dan, pelog bahkan ada dalang-dalang tertentu yang menambah dengan instrumen *bass drum*, *simbal*, *tambur*, *gitar*, dan *organ*. Pada pertunjukan Wayang Boneka Berbasis Wayang Golek *Menak* diiringi dengan sebagian gamelan Jawa yang ditambah dengan instrumen gitar, biola, Clarinet, dan seruling.

Boneka wayang dapat terbuat dari kayu yang lunak tetapi tidak mudah patah seperti kayu waru, kemiri, kayu jaranan, kayu pule, kayu albasiyah, kayu dondong jaran, dan sebagainya. Dari ke-empat bahan tersebut masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari kayu waru, jaranan, pule, dan dondong jaran seratnya lembut dan ulet, akan tetapi berat, kayu kemiri berserat lembut akan tetapi tidak ulet. Kayu albasiyah lunak berserat kasar akan tetapi tahan terhadap hama kayu, dan ringan.

Tangkai wayang golek yang menghubungkan antara kepala dengan badan biasa disebut dengan *gapit* atau *sogol*, dan *tuding* untuk tangkai pada tangan dapat dibuat dengan bahan bambu, atau kayu yang lurus.

Untuk pewarnaan boneka wayang pada era ini umumnya menggunakan bahan dasar dari cat tembok, sedangkan untuk macam-macam warnanya ditambahkan dengan bahan pewarna sablon yang dicampur dengan lem kayu. Kemudian untuk warna emas menggunakan

*prada*, *brouwn*, dan kertas foil bahan cetak sablon. Sedangkan pada era sebelumnya pewarnaan pada wayang menggunakan bahan tulang hewan untuk warna putih, *atal watu* untuk warna kuning, *gincu* untuk warna merah, *singwit* untuk warna biru, dan *langes* untuk warna hitam, untuk perekatnya menggunakan ancur lempeng yang dicairkan dengan menggunakan air *landha* jangkang.

Bahan utama untuk pembuatan wayang ini kiranya perlu dipikirkan untuk kelangsungan selanjutnya, karena apabila selalu menggunakan kayu maka penebangan kayu untuk bahan utama wayang tidak dapat dihindarkan. Untuk itu penulis mempunyai gagasan untuk memanfaatkan limbah sebagai pengganti kayu atau sebagai bahan utama pembuatan wayang golek.

Boneka wayang golek bahan utama limbah adalah boneka wayang baru sebagai salah satu usaha revitalisasi dan inovasi untuk mengembangkan boneka wayang golek yang belum digunakan oleh pertunjukan wayang golek secara umum. Usaha ini dapat menghasilkan boneka wayang besar dengan bobot ringan.

Proses penciptaan karya boneka wayang baru dari limbah masih bersifat eksploratif, masih dibutuhkan pemikiran, dan kreativitas untuk menghasilkan boneka wayang baru yang menggunakan konsep tradisi yang dikembangkan dengan tetap mengarah kepada karya wayang boneka yang *adiluhung*.

Perlu mempublikasikan hasil karya pertunjukan Wayang Golek inovatif dengan memanfaatkan berbagai media yang tersedia, dan melibatkan pakar seni yang mampu memberikan sumbang saran tentang pengembangan Wayang Golek, khususnya Wayang Golek *Ménak* di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Hasil yang dicapai pada eksplorasi pembuatan boneka wayang golek dari bahan limbah dapat mengurangi bobot antara 30 % sampai dengan 50% lebih ringan apabila dibandingkan dengan bobot boneka wayang dari bahan utama kayu.

Pada pertunjukan wayang golek juga ditampilkan hewan kuda yang terbuat dari bahan utama kayu untuk itu penulis sudah berhasil menciptakan hewan kuda dengan bahan utama *steroofoom*, lem, dan kertas bekas pembungkus semen, eksperimen pembuatan wayang golek hewan kuda dapat menghasilkan boneka yang tampak besar dua kali lipat dengan tinggi 60 cm dan panjang 80 cm hanya berbobot 400 gram. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa boneka wayang dari bahan limbah lebih ringan apabila dibandingkan dengan boneka wayang berbahan utama kayu.



Wayang Boneka Ringan ini bukan satu-satunya usaha untuk menghidupkan Wayang Golek *Ménak* di Yogyakarta yang kini sudah menjadi pertunjukan wayang langka. Akan tetapi yang dilakukan oleh penulis hanyalah salah satu usaha untuk memunculkan kembali pertunjukan Wayang Golek *Ménak* dengan nuansa baru, walaupun tidak semuanya merupakan barang baru. Barang lama masih dapat ditampilkan walaupun dengan wujud baru.

Kiranya juga perlu dipikirkan untuk mengembangkan Wayang Golek *Ménak* dengan mempertimbangkan biaya yang semurah-murahnya, serta mampu menarik penonton, sehingga menghasilkan karya yang *saérah* (*saé tur mirah*), tidak mahal akan tetapi tetap bagus, dan ramah lingkungan.

Membuat boneka wayang hewan kuda dengan menggunakan bahan utama dari *stereoform*, lem kayu, dan kertas bekas pembungkus semen. *Stereoform* bekas pengganjal barang-barang elektronik disambung-sambung sesuai dengan kebutuhan untuk membuat kepala sampai dengan leher dengan alat pahat cater serta gergaji besi, setelah terbentuk kemudian dilapisi dengan kertas semen bekas 3 sampai 5 lapis menggunakan lem kayu. Dilanjutkan dengan membuat badan hewan kuda, setelah terbentuk kemudian juga dilapisi dengan kertas semen bekas 3 sampai 5 lapis. Untuk rambut dan ekor kuda dapat menggunakan limbah ekor sapi yang didapat dari tempat penyembelihan hewan. Apabila membutuhkan pewarnaan rambut untuk menyesuaikan dengan badan kuda dapat menggunakan semir rambut. Pengerjaan ini mampu menghasilkan boneka hewan kuda dengan bobot berat 350 gram, sedangkan hewan kuda dengan bahan utama kayu berbobot berat 1400 gram.

Perubahan yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan hewan kuda ini adalah merubah estetik gerak kuda dengan memindahkan anggota badan yang bergerak. Hewan kuda yang pernah ada pada pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Yogyakarta digerakan pada bagian kaki dengan memotong bagian kaki depan kemudian disambungkan dengan menggunakan pasak yang mampu bergerak dan diberi tali untuk menarik sehingga apabila tali ditarik kaki depan kuda dapat bergerak-gerak, sedangkan kuda pada wayang boneka bahan limbah yang dapat bergerak pada bagian leher dengan cara memutus antara leher dengan pundak kuda kemudian disambungkan dengan di dalamnya diberi besi plat yang lentur dibentuk huruf V, sehingga kepala kuda dapat bergerak mengangguk-angguk. Teknik ini diharapkan akan mampu memancing imajinasi kuda lari yang lebih lebar apabila dibandingkan dengan gerak pada kaki kuda.

## SIMPULAN

Sejak tahun 1980, pertunjukan wayang golek *Ménak* di Yogyakarta sudah menjadi pertunjukan wayang langka, walaupun jejak wayang golek *Ménak* diteruskan oleh generasi penerusnya. Usaha yang dilakukan oleh generasi penerusnya tidak mampu untuk memberikan hasil yang diharapkan.

Pada masa sekarang kondisi pertunjukan wayang golek *Ménak* khususnya di Yogyakarta sangat memprihatinkan, oleh karena itu diperlukan langkah-langkah nyata sebagai usaha pengembangan untuk menghidupkan kembali pertunjukan wayang golek *ménak* di Yogyakarta.





## Revitalisasi Wayang Golek *Menak Sentolo*

Pertunjukan Wayang Golek *Menak Sentolo* merupakan salah satu jenis seni pertunjukan wayang yang memperkaya seni budaya tradisional di Indonesia. Wayang Golek *Menak Sentolo* mempresentasikan cerita yang bersumber dari *Serat Menak*, dengan inti lakon mengenai perjalanan tokoh utama Wong Agung Jayengrana atau Amir Ambyah dengan Umarmaya untuk menyebarkan Agama Islam. Selain ceritanya, ciri khas Wayang Golek *Menak Sentolo* terletak pada bentuk boneka wayang dengan bentuk wayang tiga dimensi yang dibuat dengan bahan dasar balok kayu. Boneka wayang golek mirip dengan figur manusia, akan tetapi tanpa kaki, dan pada bagian kaki tertutup dengan kain panjang, pertunjukan diiringi gamelan *agen Jawa laras slendro* dan atau *pelog*. Widiprayitna adalah seorang penggagas dan pembaharu pertunjukan wayang golek di Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya di Kulon Progo. Sejak tahun 1982 setelah Widiprayitna meninggal dunia Wayang Golek *Menak Sentolo* secara perlahan mulai ditinggalkan masyarakat pendukungnya. Hingga pada saat ini pertunjukan Wayang tersebut menjadi pertunjukan wayang langka.

Perlu pemikiran dan gagasan untuk menentukan strategi konservasi dan preservasi wayang langka melalui perancangan model pertunjukan wayang bentuk baru yang disajikan dengan bentuk pertunjukan wayang boneka yang bersumber pada wayang golek *menak* sebagai apresiasi masyarakat. Model pertunjukan wayang baru yang dirancang diharapkan memiliki kebaharuan dalam hal kemasan pertunjukan, yaitu lakon, bahasa wayang, gerak wayang, musik wayang, boneka wayang, desain panggung, dan durasi waktu, yang didesain dengan menarik dan mempertimbangkan kualitas estetika pertunjukan wayang.

Penciptaan karya yang dilakukan ini merupakan kombinasi antara metode kerja lapangan dengan metode pengamatan, wawancara, studi pustaka, dan eksplorasi. Kombinasi metode tersebut digunakan untuk mengumpulkan data, klasifikasi data, dan analisis data, serta pencarian bentuk pertunjukannya.

Penciptaan karya ini memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan penyajian Wayang Golek *Menak Sentolo* sebelumnya. Umumnya, Wayang Golek *Menak Sentolo* disajikan dengan alur monoton selama semalam suntuk. Sedangkan pada model ini, pertunjukan wayang akan dikemas dalam bentuk Wayang Boneka Bersumber Cerita *Serat Menak* dengan berbagai pembaharuan artistik dan estetikanya. Kemasan cerita dibuat menarik dengan mengedepankan nilai-nilai kemanusiaan dan mengangkat isu aktual di masyarakat. Implementasi garap artistik, seperti bahasa, gerak wayang, musik wayang, tehnik pemanggungan, dan boneka wayang didesain dengan variatif sehingga mampu menarik minat masyarakat.

Bahan baku kepala boneka wayang menggunakan kayu albasiah yang lebih mudah tumbuh dan cepat besar, sedangkan badan boneka akan memanfaatkan limbah sterofoam bekas pengganjal barang elektronik dan kertas bekas yang dicetak menggunakan perekat lem yang terbuat dari campuran limbah sterofoam dengan premium, dengan demikian akan ikut menjaga kelestarian lingkungan, dan ikut mengurangi limbah sampah

Karya ini diharapkan dapat menjadi sarana peningkatan apresiasi dalam perkembangan seni daerah, khususnya seni pertunjukan tradisi. Di samping itu, dapat digunakan sebagai sumber kajian tentang wayang golek dengan cerita yang bersumber pada *Serat Menak*.

Menambah dokumentasi karya seni tentang garapan seni tradisional khususnya wayang golek yang sampai saat ini belum diupayakan secara serius untuk digarap dalam bentuk pertunjukan wayang boneka, dengan harapan dapat menjadi karya yang berbobot sebagai karya seni pertunjukan tradisional wayang tiga dimensi atau wayang golek Jawa dengan memanfaatkan kekayaan yang ada pada pertunjukan wayang golek.

Memberikan kesempatan bahan kajian yang dimungkinkan akan menjadi sumber kajian oleh pengkarya atau pengkaji pertunjukan Wayang Golek *Menak Sentolo* yang masih sangat dimungkinkan untuk dikembangkan dan dikaji dari beberapa sudut pandang, hingga menemukan hasil yang memenuhi harapan bagi kehidupan Wayang Golek di Yogyakarta khususnya di daerah Kabupaten Kulon Progo, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.



Salah satu tokoh wayang Golek *Menak Sentolo* versi baru





**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG**

Jalan Buah Batu Nomor 212 Bandung 40265  
Telepon (022) 7314982, 7315435, Faks. (022) 7303021  
Laman: [www.isbi.ac.id](http://www.isbi.ac.id)

JURNAL BERKALA ILMIAH SENI BUDAYA

**PANGGUNG**

Akreditasi Dikti No. 80/DIKTI/Kep/2012/p-ISSN: 0854-3429, eISSN: 2502-3640

TANDA TERIMA NASKAH



No.025/I/2018

Pada hari ini Jumat tanggal 19 Oktober tahun 2018 Redaksi jurnal berkala ilmiah Seni-Budaya PANGGUNG di bawah pengelolaan LP2M Bidang Publikasi Ilmiah telah menerima artikel/naskah sebagai berikut:

Judul	: Wayang Golek Ringan Pemanfaatan Limbah sebagai Pengembangan Boneka Wayang Golek
Penulis	: Trisno Santoso
Asal Instansi	: Institut Seni Indonesia ( ISI ) Surakarta

Selanjutnya naskah tersebut akan diteruskan kepada Dewan Penyunting dan Mitrabestari. Hasil penyuntingan naskah akan diberitahukan kepada penulis paling lambat 1 (satu) bulan sejak diterima redaksi.

Demikian tanda terima ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 19 Oktober 2018  
Ketua LP2M/Penanggung Jawab PANGGUNG,  
  


Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.  
NIP 197203101998021003





REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201826692, 7 September 2018

**Pencipta**

Nama : **Trisno Santoso, S.Kar.,M.Hum**

Alamat : Perum Josroyo F 41 Rt. 14 / 10 Jaten, Karanganyar, Jawa Tengah, 57731

Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Trisno Santoso, S.Kar.,M.Hum**

Alamat : Perum Josroyo F 41 Rt. 14 / 10 Jaten, Karanganyar, Jawa Tengah, 57731

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Pewayangan**

Judul Ciptaan : **Kuda**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 4 September 2018, di Surakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000118528

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001





REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201826693, 7 September 2018

**Pencipta**

Nama : **Dr. Trisno Santoso, S.Kar., M.Hum**

Alamat : **Jl. Patimura F41 AB, Rt.14/16 Perum Josroyo Indah,  
Karanganyar, Jawa Tengah, 57771**

Kewarganegaraan : **Indonesia**

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Dr. Trisno Santoso, S.Kar., M.Hum**

Alamat : **Jl. Patimura F41 AB, Rt.14/16 Perum Josroyo Indah,  
Karanganyar, Jawa Tengah, 57771**

Kewarganegaraan : **Indonesia**

Jenis Ciptaan : **Pewayangan**

Judul Ciptaan : **Dewi Adaninggar**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **4 September 2018, di Surakarta**

Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.**

Nomor pencatatan : **000118526**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201851594, 26 Oktober 2018

**Pencipta**

Nama : **Dr. Trisno Santoso, S.Kar., M.Hum**

Alamat : Jl. Patimura F 41 AB Rt. 014/16 Perum Josroyo Indah Jaten,  
Karanganyar, Jawa Tengah, 57771

Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Dr. Trisno Santoso, S.Kar., M.Hum**

Alamat : Jl. Patimura F 41 AB Rt. 014/16 Perum Josroyo Indah Jaten,  
Karanganyar, Jawa Tengah, 57771

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Pewayangan**

Judul Ciptaan : **Abdulmuntholib**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 26 Oktober 2018, di Surakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000122883

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201851593, 26 Oktober 2018

**Pencipta**

Nama : **Dr. Trisno Santoso, S.Kar., M.Hum**

Alamat : Jl. Patimura F 41 AB Rt. 014/16 Perum Josroyo Indah Jaten,  
Karanganyar, Jawa Tengah, 57771

Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Dr. Trisno Santoso, S.Kar., M.Hum**

Alamat : Jl. Patimura F 41 AB Rt. 014/16 Perum Josroyo Indah Jaten,  
Karanganyar, Jawa Tengah, 57771

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Pewayangan**

Judul Ciptaan : **Kelanjajali**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 26 Oktober 2018, di Surakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000122884

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001



Lampiran 4: Surat Pernyataan kesediaan Lembaga Mitra

SURAT KESEDIAAN LEMBAGA MITRA

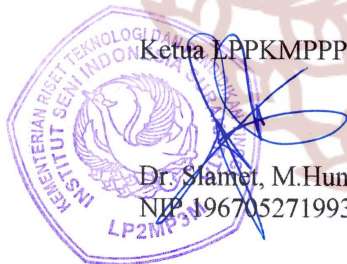
Dengan ini, kami menyatakan bersedia sebagai mitra untuk pelaksanaan Penelitian Terapan dengan judul: “Revitalisasi dan Inovasi Pertunjukan Wayang Golek *Ménak* Sebagai Upaya Penguatan Keberadaan Wayang Golek *Ménak* Sentolo”

Yang dilaksanakan oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, dengan kontribusi pendanaan yang kami berikan dalam Penelitian Terapan berupa penggunaan ruang laboratorium untuk latihan lengkap dengan peralatan-peralatan sound system, lampu pentas, gamelan, galery untuk merancang, dan mengerjakan tata rupa panggung senilai Rp 10.000.000 (sepuluh juta rupiah) selama kegiatan penelitian terapan ini berlangsung. Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Surakarta, 24 Oktober 2018

Mengetahui

Ketua LPPKMPPPM ISI Surakarta, Kasubid Pertunjukan dan Pameran Seni



Dr. Slamet, M.Hum  
NIP. 196705271993031002



Suparman, S.Kar  
NIP. 196502061991031006